



SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERAJAT**

**MUSDALIFAH ARIF
1381040021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERAJAT**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar sebagai Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

Oleh

**MUSDALIFAH ARIF
1381040021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-
Derajat

Oleh mahasiswa:

Nama : Musdalifah Arif
NIM : 1381040021
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

Setelah skripsi ini diperiksa, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi
persyaratan untuk dijilid.

Makassar, 15 Maret 2018

Pembimbing:

1. Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
NIP 19581104 199003 1 003
2. Drs. Yabu M., M.Sn.
NIP 19551201 198212 1 001

()
()

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi atas nama Musdalifah Arif, NIM 1381040021 dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-Derajat” diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dengan SK Nomor: 530/UN36.21/PP/2018 tanggal 8 Maret 2018 untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada hari Kamis tanggal 15 Maret 2018.

Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Seni dan Desain



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

Panitia Ujian:

1. Ketua
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Sekretaris
Hasnawati, S.Pd., M.Pd.
3. Pembimbing I
Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
4. Pembimbing II
Drs. Yabu M, M.Sn.
5. Penguji I
Drs. H. Ali Ahmad Muhdy, M.Pd.
6. Penguji II
Hasnawati, S.Pd., M.Pd.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

PERNYATAAN KEORISINALAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Musdalifah Arif
Nim : 1381040021
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul: Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP-Sederajat. Menyatakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam Skripsi ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari Skripsi ini yang merupakan plagiat dari karya orang lain.

Jika pernyataan diatas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.



Tanda Tangan.....,

tanggal 15 Maret 2018

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan
Kesanggupannya” (Q.S. Al Baqarah 286)”
"Karena sesungguhnya di dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan."
(QS. Al Insyirah: 5-6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecil ini untuk:

- *Kedua Orang Tuaku tercinta (Arifuddin dan Hasnawati Abbas) yang telah tidak henti-hentinya mendoakan, memberikan kasih sayang, perhatian, materi dan selalu memotivasi demi tercapainya cita-cita. semoga putrimu akan selalu berbakti dan memberikan yang terbaik,*
- *Kakakku (Syawal Abbas) dan Adikku (Muh. Farhan Arif) terimakasih selalu memberi semangat dan mendoakan saya untuk menjadi orang yang sukses.*

ABSTRAK

Musdalifah Arif, 2018. Merancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Tingkat SMP Se-Derajat. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
Pembimbing I: Abdul Azis Said, Pembimbing II: Yabu M.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menghasilkan media pembelajaran menggambar bentuk untuk siswa SMP se-derajat serta mengetahui proses pembuatan dan kelayakan bahan ajar tersebut. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan prosedur meliputi tahap: analisis kebutuhan materi ajar, perancangan produk awal, validasi, revisi untuk pengembangan materi dan media, uji coba produk, dan revisi untuk penyempurnaan produk akhir. Tahap analisis dilakukan dengan menyusun materi ajar beserta rinciannya yang terkait dengan pembelajaran, tahap perancangan awal produk dilakukan dengan membuat garis besar (outline) materi ajar dengan *software* pendukung untuk proses *editing* media berbasis program *adobe flash*, validasi kemudian dilakukan oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan sementara (produk awal), pada tahap revisi dan pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan saran dan komentar para ahli, uji coba dilakukan secara acak terhadap 22 siswa dan guru SMPN 18 Makassar, dan tahap revisi selanjutnya dilakukan berdasarkan penilaian dan saran dari guru dan siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, studi pustaka, wawancara, dokumentasi dan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan deskriptif-kualitatif. Penelitian ini menghasilkan: (1) media pembelajaran interaktif berupa tampilan *multimedia adobe flash* tentang menggambar bentuk pada mata pelajaran seni budaya tingkat SMP se-derajat; dan (2) mengetahui data kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu : (1) Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran; (2) Membantu guru dalam memberikan penjelasan terinci dan pengayaan setiap bagian materi ajar, tanpa melakukan demo/peragaan di depan kelas; dan (3) Sebagai bahan pengembangan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar serta optimalisasi pemanfaatan fasilitas di lingkungan sekolah.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil'alam, dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya kepada segenap pihak begitu pula limpahan nikmat kesehatan, kesempatan serta berkah umur panjang yang senantiasa tercurah kepada kami sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya.

Salawat dan taslim kepada junjungan Nabiullah Muhammad SAW, keluarga dan sahabat dengan harapan syafaatnya di hari kemudian, Sunnahmu akan selalu kami junjung dan amalkan demi mencapai alam yang terang benderang serta selalu dalam keridhoan Allah.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak, untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih secara tulus dan ikhlas kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam M.TP Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
3. Hasnawati, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Drs. Azis Said, M.Sn. Pembimbing I terima kasih atas kesabarannya dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Drs. Yabu, M.Sn. Dosen penasihat akademik sekaligus dosen pembimbing II yang juga selalu sabar dalam memberikan bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dosen penguji I dan penguji II yang telah bersedia menguji dan memberi masukan terhadap penyelesaian skripsi ini.
7. Abdul Rasyid, S.Pd. Guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 18 Makassar yang telah bersedia menjadi *reviewer* dan memberikan penilaian.
8. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar yang telah bersedia sebagai responden dalam penelitian ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Seni Rupa UNM yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.
10. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa berjuang, mendoakan, dan memotivasi penulis demi tercapainya cita-cita.
11. Teman-teman Seni Rupa C yang telah bersama-sama berjuang.
12. Keluarga besar Seni Rupa angkatan 2013 atas persahabatan yang terjalin.
13. Kakanda Jumriadi yang telah meluangkan banyak waktu untuk membagi pengetahuan dan membantu dalam proses pengembangan *multimedia* pembelajaran ini.
14. Teman-teman tercinta Foni Yusdian, Andi Nurmilasari, Rusnita Ruslang, Hasma A. dan Ana Permitasari yang selalu menjadi alarm terbaik yang tidak henti-hentinya mengingatkan dan memotivasi demi terselesaikannya skripsi ini

15. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat Akhirnya kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun akan penulis terima, meskipun skripsi ini tidaklah sempurna namun semoga dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Makassar, 15 Maret 2018

Musdalifah Arif
NIM 1381040021

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian	7
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	14
3. <i>Multimedia</i>	16
4. <i>Adobe Flash</i>	18
5. Tinjauan Bahasa Rupa.....	20
6. Menggambar Bentuk.....	24

B. Kerangka Pikir	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	51
B. lokasi Penelitian	51
C. Variabel dan Desain Penelitian.....	51
D. Definisi Operasional Penelitian	52
E. Tahap Penelitian	53
F. Instrumen Pengumpulan Data	58
G. Data Kelayakan dan Kualitas Produk	60
BAB VI HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian.....	63
B. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	11
2. Gambar 2. Lingkaran warna Brewster	22
3. Gambar 3. Foto kertas gambar	27
4. Gambar 4. Tingkat kualitas ketebalan pensil	28
5. Gambar 5. Foto pensil <i>grapith</i>	29
6. Gambar 6. Foto pensil mekanik	29
7. Gambar 7. Foto pensil <i>conte</i>	30
8. Gambar 8. Foto penghapus	30
9. Gambar 9. Foto alat <i>blending</i>	31
10. Gambar 10. Rautan	32
11. Gambar 11. Peletakan objek berirama	33
12. Gambar 12. Peletakan objek tidak berirama	33
13. Gambar 13. Penggambaran objek tidak Menunjukkan keseimbangan	34
14. Gambar 14. Penggambaran objek Menunjukkan keseimbangan	34
15. Gambar 15. Penggambaran objek benda yang tidak proporsional.....	35
16. Gambar 16. Penggambaran objek benda yang proporsional.....	35
17. Gambar 17. perbandingan tata susunan yang menyatu-padu dengan susunan yang berantakan.	36
18. Gambar 18. Objek benda menunjukkan tidak adanya keselarasan	36
19. Gambar 19. Objek benda menunjukkan adanya keselarasan	37
20. Gambar 20. Langkah-langkah menggambar dengan prinsip perspektif.....	39
21. Gambar 21. Jenis-jenis arsiran	41
22. Gambar 22. Foto genggaman tiga jari jarak pendek	41
23. Gambar 23. Foto genggaman tiga jari jarak panjang	42
24. Gambar 24. Foto genggaman mendatar	43
25. Gambar 25. Gambar benda terlihat lebih bervolume setelah diarsir...	44
26. Gambar 26. Gambar benda terlihat bertekstur setelah diberi arsiran..	45

27. Gambar 27. Gambar benda menunjukkan arah datangnya cahaya setelah diarsir	45
28. Gambar 28. Gambar benda menunjukkan kedalaman setelah diarsir	46
29. Gambar 29. Pola menggambar botol 1	46
30. Gambar 30. Pola menggambar botol 2	47
31. Gambar 31. Proses mengarsir	47
32. Gambar 32. <i>Finishing</i>	48
33. Gambar 33. Kerangka pikir.....	49
34. Gambar 34. Alur Prosedur Pengembangan media Pembelajaran	
35. Gambar 35. Implementasi Halaman pembuka	64
36. Gambar 36. Implementasi Halaman menu utama	64
37. Gambar 37. Implementasi Halaman petunjuk <i>icon</i>	66
38. Gambar 38. Implementasi Halaman petunjuk penjelasan	66
39. Gambar 39. Implementasi Halaman Materi ajar	67
40. Gambar 40. Implementasi Halaman sub materi ajar 1	67
41. Gambar 41. Implementasi Halaman sub materi ajar 2	68
42. Gambar 42. Implementasi Halaman sub materi ajar 3	68
43. Gambar 43. Implementasi Halaman sub materi ajar 4	68
44. Gambar 44. Implementasi Halaman sub materi ajar 5	69
45. Gambar 45. Implementasi Halaman sub materi ajar 6	69
46. Gambar 46. Implementasi Halaman sub materi ajar 7	69
47. Gambar 47. Implementasi Halaman Video tutorial	70
48. Gambar 48. Implementasi Halaman profil peneliti	70
49. Gambar 49. Implementasi Halaman menu utama sebelum perbaikan	82
50. Gambar 50. Implementasi Halaman menu utama setelah perbaikan ...	82
51. Gambar 51. Diagram batang penilaian ahli materi	83
52. Gambar 52. Diagram batang penilaian ahli media	84
53. Gambar 53. Diagram batang penilaian <i>reviewer</i> (guru)	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 1. Kisi-kisi Angket Ahli Materi	54
2. Tabel 2. Kisi-kisi Angket ahli Media.....	55
3. Tabel 3. Kisi-kisi Angket guru.....	56
4. Tabel 4. Skala Likert.....	60
5. Tabel 5. Skor Perhitungan Angket.....	61
6. Tabel 6. Tingkat Persentase dan Kriteria Kelayakan Media.....	62
7. Tabel 7. Penilaian Ahli Materi	71
8. Tabel 8. Penilaian Ahli Media	72
9. Tabel 9. Penilaian Guru.....	74
10. Tabel 10. Penilaian Siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran 1. <i>Flowcart</i>	95
2. Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	96
3. Lampiran 3. Format Observasi.....	104
4. Lampiran 4. Format Wawancara.....	105
5. Lampiran 5. RPP	106
6. Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	117
7. Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media	120
8. Lampiran 8. Lembar Penilaian angket <i>reviewer</i> (guru)	123
9. Lampiran 9. Daftar hadir peserta uji coba.....	126
10. Lampiran 9. Lembar Penilaian siswa	127
11. Lampiran 10. Dokumentasi	133
12. Lampiran 11. Surat-surat.....	137
13. Lampiran 11. Riwayat hidup.....	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rusdewanti (2011), pembelajaran seni budaya yang diberikan di sekolah memiliki keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi (kreasi) melalui pendekatan belajar seni tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Berdasarkan kurikulum, fungsi dan tujuan pendidikan seni budaya di sekolah menengah dirancang agar dapat mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan dasar, kreativitas, kepekaan cita rasa keindahan, serta berkembangnya apresiasi siswa.

Ruang lingkup bahan ajarnya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Pada intinya, pendidikan seni budaya di Sekolah Menengah, tidak dimaksudkan untuk membentuk atau mencipta seniman, tetapi justru menempatkan seni sebagai alat pendidikan.

Seni rupa menurut Sumanto dalam Oktaviyanti (2013: 18), adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Jenis seni rupa yang paling banyak dipelajari di sekolah ialah seni menggambar. Menurut Veri Apriyatno (2004: 4), menggambar adalah unsur rupa paling mendasar dalam seni rupa dan merupakan bahasa yang paling universal yang sudah ada sebelum manusia menemukan bahasa tulisan.

Gambar adalah informasi dan ekspresi. Menurut Firmanawaty Sutan & Setiyo Hartono (2010), menggambar adalah memadukan rasa, pikiran, keterampilan, ide, dan teknik.

Pembelajaran seni budaya khususnya menggambar cukup mengalami kesulitan hal ini disebabkan oleh guru sebagai perencana pembelajaran masih beranggapan bahwa mata pelajaran seni budaya kurang penting dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini terlihat pada proses pembelajarannya guru hanya masuk kelas dan menyuruh siswa untuk menggambar, setelah itu dinilai. Padahal pada mata pelajaran seni budaya khususnya menggambar merupakan kegiatan yang dalam memprosesnya guru tidak bisa hanya menerangkan materi/teori lewat metode ceramah saja tetapi juga harus mempraktekkan dengan mendemonstrasikan teknik menggambar agar siswa memahami dan dapat melakukan praktek menggambar itu sendiri dengan rutin.

Pelajaran seni budaya khususnya menggambar membutuhkan waktu yang banyak dan memerlukan latihan yang terus menerus. Masalah yang terjadi adalah waktu belajar yang diberikan dari sekolah bagi mata pelajaran ini sangat sedikit yaitu hanya 3 jam pelajaran (3x40 menit) dalam 1 minggu, belum lagi materi/teori yang harus dijelaskan sebagai pengetahuan awal dalam menggambar. Untuk itu para pelaksana pendidikan seni rupa (pendidik) perlu melakukan pembaruan-pembaruan dalam mengajar (metode, strategi, evaluasi) dengan melakukan praktik-praktik pengajaran yang membuat anak tertarik dan ingin tahu.

Arwudarachman dkk (2015), Dunia modern ditandai dengan adanya revolusi teknologi, sebuah perubahan yang mengubah drastis cara kita hidup, termasuk juga mengajar. Berhubungan dengan kemajuan teknologi tersebut, maka guru di sekolah sekolah atau daerah mereka perlu memiliki pengetahuan mengenai *hardware* khususnya komputer untuk aplikasi teknologi yang sesuai untuk pengajaran di ruang kelas. Selain sebagai tenaga pendidik, guru juga harus memastikan siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan beragam sumber daya teknologi yang tersedia bagi mereka.

Menyikapi hal tersebut, berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran seni budaya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama ini dilakukan masih bersifat konvensional, guru yang mengajar seni budaya bukan berlatar belakang pendidik seni, dalam hal mengajar pun guru masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sedangkan porsi pembelajaran seni di sekolah sangat minim. Karena sebagian besar guru tidak menggunakan media pendukung selain buku, Sehingga pembelajaran kurang maksimal, siswa bosan, dan kurang berminat terhadap materi yang diajarkan.

Arwudarachman dkk (2015), hasil prestasi belajar yang dicapai siswa rendah tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga bisa disebabkan oleh kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu adanya inovasi guru dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang menarik dan tepat juga menjadi salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga prosesnya terarah dan hasil produknya pun akan baik. Arsyad dalam Oktaviyanti (2013: 20), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Maksudnya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selain itu, media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Untuk itu guru perlu menerapkan suatu strategi baru dalam pembelajaran. Penerapan suatu bahan ajar dapat menjadi satu pilihan, maka pembuatan bahan ajar dapat dilakukan sebagai alternatif untuk mendukung proses pembelajaran.

Bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti berbentuk multimedia *adobe flash* yang memiliki unsur audio visual serta berisi materi teori dan

tatacara menggambar bentuk. Adapun media yang digunakan dalam menggambar bentuk sangat beragam, mulai dari pensil, pensil warna, drawing pen, crayon, pastel, cat air dsb. Namun di sini peneliti bermaksud merancang bahan ajar menggambar bentuk dengan menggunakan pensil, dikarenakan menggambar dengan menggunakan pensil merupakan hal yang mendasar dalam menggambar, selain nilai ekonomisnya relatif rendah, menggambar dengan pensil relatif mudah untuk dipelajari sehingga mudah diterima di kalangan masyarakat.

Bahan ajar berupa media interaktif ini diharapkan akan lebih memotivasi siswa untuk belajar menggambar dan membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang semakin baik, karena tempo belajar masing-masing siswa berbeda dan menggambar, sedangkan waktu di sekolah dirasa masih kurang, maka dengan adanya media pembelajaran ini siswa atau bahkan bagi kalangan masyarakat akan mudah mempelajarinya di rumah.

Berdasarkan hal di atas peneliti mengambil judul “Perancangan media pembelajaran menggambar bentuk pada mata pelajaran seni budaya untuk tingkat SMP Se-derajat”.

Sehubungan dengan permasalahan penelitian ini, berikut ini adalah beberapa permasalahan yang teridentifikasi, yaitu:

1. Siswa kurang tertarik terhadap pelajaran menggambar yang disebabkan cara pembelajaran yang monoton dan tidak adanya bahan ajar pendukung pembelajaran yang seharusnya dapat lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Alokasi waktu yang hanya 3x40 menit dalam satu minggu dinilai kurang untuk belajar menggambar bentuk. Diperlukan waktu setidaknya 3 jam bagi siswa untuk menyelesaikan satu karya gambar bentuk. Belum lagi latihan menggambar juga harus dilakukan dengan rutin dan terus menerus. Semakin sering latihan maka teknik semakin terasah. Dan waktu yang terbatas di sekolah membuat guru tidak bisa mendampingi siswa dalam belajar di luar sekolah.
3. Kurangnya bahan ajar menggambar bentuk yang dapat membantu proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa. padahal fasilitas sekolah umumnya memiliki laboratorium komputer dan proyektor lengkap yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat nantinya dibatasi pada :

1. Pengembangan media ini hanya dibatasi satu pokok materi yaitu menggambar bentuk dengan multimedia pengembangan *adobe flash*
2. Menggambar bentuk ini dikhususkan pada menggambar bentuk silindris yaitu menggambar bentuk botol dengan menerapkan teknik arsir dan menggunakan pensil *graphit* (minimal 2B).
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa SMPN 18 Makassar

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana cara

merancang atau menghasilkan media untuk model pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bagaimana kelayakan media interaktif yang dibuat berdasarkan penilaian ahli, *reviewer*, dan siswa?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui proses pembuatan media pembelajaran menggambar bentuk dengan model pembelajaran interaktif dan menghasilkan atau menciptakan media pembelajaran interaktif berupa tampilan visualisasi statis (dinamis) tentang penjelasan materi ajar untuk siswa kelas SMP se-derajat yang layak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain, sebagai referensi atau pijakan dalam melakukan penelitian berikutnya dan sistem, metode, dan pola yang dihasilkan dapat diterapkan untuk pembuatan media pembelajaran materi lainnya.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media menggambar bentuk serta meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan melihat dan menuangkan apa yang dilihat melalui penggunaan media menggambar bentuk dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

3. Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan terinci & pengayaan setiap bagian materi ajar, tanpa melakukan demo/peragaan (contoh) di depan kelas.
4. Bagi pihak sekolah, informasi penelitian ini akan dapat digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran seni rupa dan sumber belajar serta optimalisasi pemanfaatan fasilitas di lingkungan Lembaga Pendidikan (sekolah).
5. Bagi pihak lain, sebagai bahan kajian dan informasi guna pengambilan keputusan tentang pengembangan media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran, khususnya tentang seni rupa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A.Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Ridha, 2014). Menurut Heinich dalam Ridha (2014), media berasal dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Menurut Miarso (2004) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali.

Sadiman (2008) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Media pembelajaran mempunyai kegunaan dalam memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, dapat meningkatkan gairah belajar, dan memungkinkan siswa belajar mandiri. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju penerima yaitu siswa (Daryanto dalam Ridha, 2014).

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008), secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, dan proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uraian di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah penyalur bahan pembelajaran yang dapat merangsang minat, sehingga pemilihan media yang tepat dapat menimbulkan minat belajar terhadap siswa dan memberikan keberhasilan terhadap proses belajar mengajar.

Suatu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajar. Media yang baik akan memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktek – praktek dengan benar. Sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, yaitu: Masalah biaya (harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai), ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan,

pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan (Hujair AH Sanaky dalam Ridha, 2014).

Dilihat dari tinjauan psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Ada beberapa pendapat para ahli diantaranya Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film, kemudian belajar dengan simbol yaitu menggunakan kata – kata. Lalu Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi *audiovisual*.



Gambar. 1: Kerucut pengalaman Edgar Dale.
(Sumber: Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, 2002, h. 14)

Penggunaan media intraktif termasuk dalam kelompok *iconic/visual* dimana video menyertakan unsur audio dan visual dan mampu menyajikan pembelajaran secara konkrit.

b. Fungsi media

Menurut Kemp dan Dayton dalam media pembelajaran Cecep Kustandi dan Bambang, ada tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, atau kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Sedangkan Levie Lentz dalam Azhar Arsyad (2002: 20) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, yaitu:

- a. Fungsi Atensi, yaitu: menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan
- b. Fungsi Afektif, yaitu: media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, dan peserta didik dapat menikmati pembelajaran
- c. Fungsi Kognitif, yaitu: media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual)
- d. Fungsi Kompensatoris, yaitu: media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Arsyad (2002: 26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 79-101) adalah sebagai berikut.

a) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi

b) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c) Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d) Media berbasis *audiovisual*

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio-visual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e) Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

2. Media pembelajaran berbasis komputer

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran dengan penyajian menggunakan komputer. Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran dengan sumber-

sumber yang berbasis *micropocessor*. Cara penyajian ini dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh media yang dimanfaatkan. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif (Arsyad, 2002: 97).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan adalah materi yang dikemas dalam program tertentu melalui komputer.

Hannafin (dalam Uno, 2010: 136) menjelaskan bahwa potensi media komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain :

1. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan materi pembelajaran.
2. Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan peserta didik.
3. Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar *multimedia*.
4. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
5. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai media interaktif pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan bentuk media yang dapat digunakan secara langsung kepada pengguna media. Pengguna media dapat berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung yang telah diprogramkan ke dalam sistem di komputer. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Karena media pembelajaran ini, selain dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik, yaitu melatih peserta didik belajar mandiri karena dapat diakses langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan menggunakan komputer ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran seni budaya yang diprogramkan ke dalam *adobe flash professional CC*.

3. *Multimedia*

Teknologi *multimedia* mampu memberi kesan dalam media pembelajaran karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. *Multimedia* sekarang telah mengembangkan proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik serta menyenangkan. Pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi aktif antara siswa dan pendidik..

Arsyad (2002 : 169) *multimedia* adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Lanjut Daryanto (2013: 51) menjelaskan bahwa:

multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia

yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi yang akan mudah dimengerti karena melibatkan semua indera, terutama telinga dan mata untuk menyerap informasi. Menurut Suyanto (dalam Pradipta, 2011: 19) *multimedia* adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Pendapat Suyanto dapat disimpulkan bahwa *multimedia* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri. Kelebihan penggunaan *multimedia* interaktif dalam pembelajaran menurut Munadi (2008: 152) yaitu.

1. Bersifat interaktif karena *multimedia* interaktif dirancang untuk dipakai oleh pengguna (siswa) secara individual (belajar mandiri).
2. Memberikan iklim efeksi secara individual karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri.
3. Kebutuhan pengguna (siswa) secara individual dapat terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam penerima pelajaran.
4. Meningkatkan motivasi belajar pengguna (siswa)

5. Memberikan umpan balik.
6. Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna (siswa)

Dari paparan di atas dapat disimpulkan kelebihan *multimedia* interaktif dapat digunakan siswa untuk mengulang materi dan digunakan untuk belajar mandiri.

4. *Adobe Flash*

Adobe flash merupakan salah satu software yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *adobe flash player*. Selain itu *adobe flash* juga memiliki bahasa pemrograman sendiri, yaitu *ActionScript* digunakan untuk membuat animasi dan memberi efek gerak pada animasi. *adobe flash* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain yaitu *HTML*, *PHP*, dan *XML*. Hasil dari *adobe flash* juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti *website*, *VCD*, *DVD*, dan *handphone*. Menurut Deni Dermawan (2013), *flash* merupakan *software* yang biasa digunakan oleh untuk membuat pembelajaran interaktif, karena *software* ini dapat menciptakan program yang menarik

Adobe adalah *vendor software* yang memiliki *flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu *macromedia*. Jadi *adobe flash* Sebelumnya bernama *macromedia flash*, *flash* merupakan perangkat lunak dibawah perusahaan *macromedia*, pada tahun 2005 *macromedia* diakuisisi oleh *adobe flash*, dan kemudian dikembangkan dengan banyak versi, salah satunya *adobe flash professional CC*. Pada pengembangan media ini peneliti menggunakan *adobe flash professional CC* sebagai aplikasinya. adapun kelebihan-kelebihan *flash* untuk dijadikan media presentasi pembelajaran

- a. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
- b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- d. *Flash* dapat membentuk *file executable (*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
- e. Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah walaupun di-*zoom* beratus kali.
- f. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi Windows.
- g. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun *file* dengan *format* lain (Andi Pramono, 2006: 2).

5. Tinjauan Bahas Rupa

a. Seni Rupa

Seni rupa adalah jenis seni yang ada rupanya, artinya seni yang wujudnya dapat diindera dengan mata dan diraba. Oleh karena itu seni rupa disebut seni visual. Sudarmaji dalam Bastomi, 1992: 39) memberikan batasan bahwa seni rupa adalah segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan media garis, warna, tekstur, volume dan lain sebagainya.

Unsur-unsur rupa yang perlu diperhatikan dan dapat menjadi sumber untuk mendapatkan jalan atau cara berekspresi seni adalah sebagai berikut:

1) Titik

Menurut Sudarta (2006) adalah unsur terkecil dari suatu bentuk. Titik tidak memiliki panjang dan lebar, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis Said (2006).

2) Garis

Feldman dalam (Bastomi, 1992) menerangkan bahwa garis dibedakan antara garis dalam seni rupa dan garis pada umumnya. Garis dalam seni rupa merupakan alur yang lembut yang dihasilkan dengan

ujung alat seperti pena, pensil, kapur pastel atau kuas. Di dalam ilmu ukur garis adalah urutan titik-titik yang berhubungan.

3) Bidang

Beberapa garis yang ujungnya saling bertaut akan membentuk sebuah bidang dua dimensi. Secara umum bidang terbagi atas bidang geometrik dan non geometrik (Sudarta, 2007)

4) Ruang

Ruang meliputi tiga dimensi, yaitu tinggi, lebar dan dalam. Ruang juga merupakan bentuk dua atau tiga dimensi yang telah disusun atau dibentuk, ruang pula merupakan pengikat, penghubung, dan penerus yang membentuk suatu kesan batas. Selain mempunyai sifat yang sama dengan bidang, ruang mempunyai dimensi tambahan yaitu dalam (Sudarta, 2006).

5) Raut

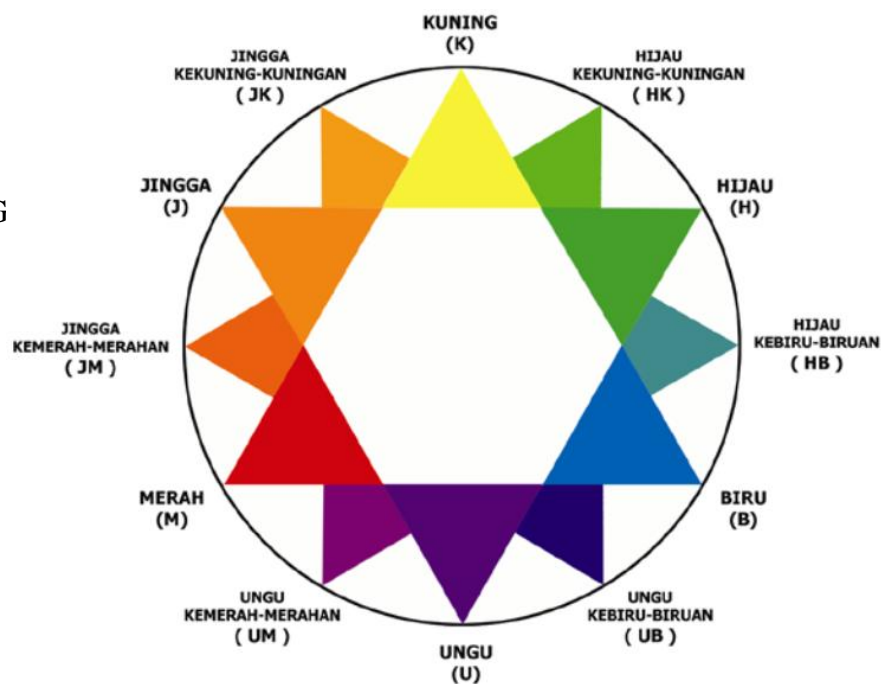
Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut juga seiring disebut perwujudan dari suatu objek. Segala benda yang dapat dilihat memiliki raut sebagai penampilan dari yang paling utama dari benda itu. Raut sebuah benda dapat saja polos dengan ukuran tertentu, namun raut dapat pula memiliki ukuran, warna dan barik tertentu (Said, 2006).

6) Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata (Said, 2006). Menurut Sudarta (2006), Warna merupakan salah satu unsur rupa yang memikat dalam penampilannya. Dengan warna-warna inilah seorang seniman mempertegas bentuk, suasana, dan memberi kesan. Peranan warna mempengaruhi mata, dan getaran-getarannya mempengaruhi atau membangkitkan emosi.

Banyak ahli yang mengemukakan tentang teori warna, salah satunya adalah Teori Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831 menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.

Gambar 2. Model Lingkaran warna Brewster (sumber: Said, A.



Azis; 2006)

- a. Warna Pertama (*primary colors*)

Warna pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain.

Warna-warna tersebut yaitu: merah, kuning dan biru

b. Warna Kedua (*secondary colors*)

Warna kedua (warna sekunder) merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua macam warna pertama. Warna-warna tersebut yaitu: hijau, ungu, jingga

c. Warna Ketiga (*tertiary colors*)

Warna ketiga adalah warna yang tercipta dari pencampuran dua macam warna kedua. Warna-warna tersebut yaitu; Coklat kekuning-kuningan, Coklat kemerah-merahan, Coklat kebiru-biruan.

d. Warna Nertal

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

7) Tekstur

Tekstur atau barik berasal dari kata *texture* (Bahasa Inggris). Barik adalah nilai raba permukaan benda, biasa pula disebut rasa bahan; merupakan keadaan permukaan suatu benda. (Said, 2006: 39)

8) Gelap terang

Gelap terang dapat diartikan sebagai perbedaan yang disebabkan oleh cahaya atau sinar. Gelap terang digunakan untuk membuat bentuk, mengesankan garis, serta menciptakan ilusi masa dan ruang pada bidang datar. Gelap terang juga digunakan untuk menonjolkan bagian-bagian bentuk dan penempatan bayang-bayang jatuh yang menjelaskan arah datangnya sinar atau cahaya (Sudarta, 2006).

6. Menggambar Bentuk

a. Pengertian Menggambar bentuk

Bentuk adalah istilah yang gampang dikacaukan dengan raut, dalam bahasa Inggris bentuk merupakan *form*, bentuk merupakan keseluruhan rupa sebuah rancangan walaupun raut merupakan unsur pengenalan yang utama. Kita juga mengenal bentuk dari unsur garis, bidang, ukuran, warna, dsb.

Menurut Margono (2010: 19), menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru objek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna. Sedangkan menurut Sugiyanto (2004: 38), menggambar bentuk merupakan proses perekaman objek di atas bidang 2 dimensi melalui media dengan ketentuan ketepatan/kemiripan, bentuk dan warna, dengan memperhatikan perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang serta bayang – bayang.

Menggambar bentuk adalah suatu kegiatan memindahkan objek model yang dilihat langsung, ke atas bidang gambar dengan lebih

mengutamakan kemiripan terhadap model tersebut. Menggambar bentuk juga identik dengan fotografi, yaitu memindahkan objek yang ada di depan mata ke bidang gambar. Kegiatan fotografi menggunakan alat tustel yang menangkap bentuk objek melalui lensa di dalamnya, lalu dipantulkan ke film untuk merekam bentuk tersebut. Jika rekaman itu diprint maka akan tercetak objek tadi pada kertas foto. Pada kegiatan menggambar bentuk, pekerjaan tustel pada fotografi itu digantikan oleh manusia. Si Penggambar secara langsung mengamati model yang ada di depannya, lalu mencerna dalam otak, terus memerintahkan tangan untuk mengcoretkan pada kertas gambar. Hasil gambar yang diharapkan adalah sangat mirip dengan model tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapatlah disimpulkan bahwa menggambar bentuk berarti menghadirkan kembali benda tiga dimensi yang ada dihadapan si penggambar ke atas bidang gambar dalam bentuk dua dimensi, tanpa menambahi ataupun mengurangi dari bentuk apa adanya pada model.

Dalam menggambar bentuk siswa dituntut untuk dapat mengamati objek nyata secara mendalam dan menuangkannya dalam goresan gambar. Semakin mirip maka gambar bentuk semakin sempurna dan kemampuan siswa dinilai semakin baik.

Pembelajaran menggambar bentuk dengan pendekatan model dimaksudkan agar anak dapat melihat objek, mengamati objek, dan mengekspresikan dalam sebuah gambar sesuai dengan keadaan nyata.

Menggambar bentuk dapat melatih koordinasi tangan anak agar dapat mengungkapkan rasa sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkan.

b. Elemen-elemen menggambar bentuk

Elemen-elemen atau unsur unsur yang perlu diperhatikan dalam menggambar bentuk yaitu: titik, garis, bidang, ruang, raut tekstur, gelap terang seperti yang telah dibahas pada pembahasan tinjauan bahas rupa.

c. Bentuk dasar benda

Bentuk dasar benda terbagi atas:

1. Bentuk geometris, yaitu objek-objek yang mempunyai bentukberaturan meliputi :
 - a) Bentuk kubistis: Objek yang mempunyai bentuk dasar kubus piramida, balok, prisma, dan limas. Contohnya: lemari, kulkas, buku, meja, koper dan sebagainya.
 - b) Bentuk silidris: Objek yang mempunyai bentuk dasar tabung dan kerucut. Contohnya: kendi, topi, ember, pensil, dan sebagainya.
 - c) Bentuk bola: Objek yang mempunyai bentuk dasar bola. Contohnya: bola lampu, buah kelapa, buah jeruk dan sebagainya.
2. Bentuk non geometris, yaitu objek-objek yang bentuknya tidak beraturan (bukan bentuk kubistik, silidris, dan bola). Contohnya: batu, api, sayur-sayuran dan sebagainya.

d. Alat dan bahan menggambar bentuk

Alat-alat dalam menggambar bentuk terdiri dari beberapa alat utama dan alat bantu antara lain :

1. Kertas gambar

Jenis kertas harus selaras dengan sifat pensil. Ada beragam jenis kertas. Ketebalan dan teksturnya bisa berbeda satu sama lain. Gunakan kertas yang tebal dan bertekstur agar mempermudah membuat arsiran.



Gambar 3. Buku gambar yang sering digunakan untuk menggambar
Sumber: instagram-@tunasmekarsolo

2. Pensil

Ada beberapa jenis pensil yang biasa di gunakan dalam menggambar bentuk diantaranya: Pensil grapith, pensil mekanik, pensil conte

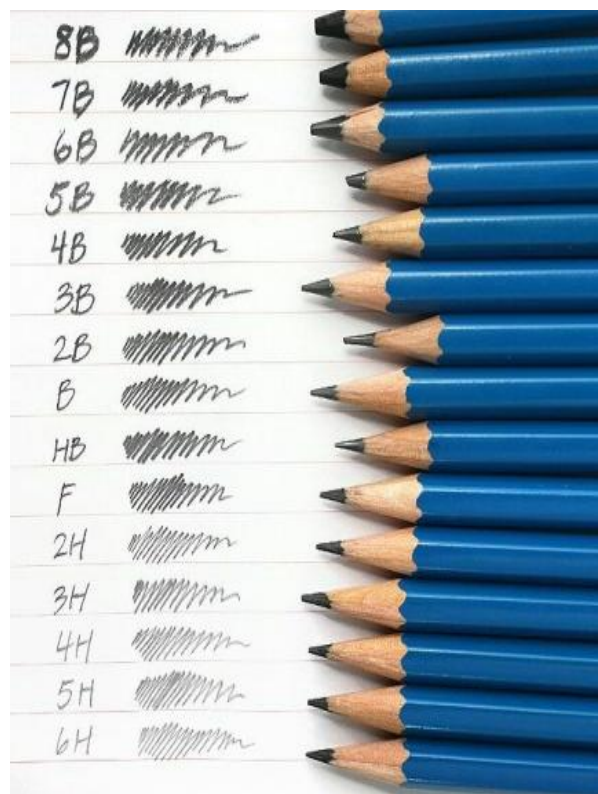
a. Pensil Grapith

Angka di depan huruf pada pensil jenis B, H, F dan HB menandakan tingkat ketebalan atau kekerasan pensil. Pada pensil B

(*Boldness*) sifatnya tebal dan lunak, semakin tinggi kode nomor maka semakin pekat warna yang dihasilkan, pada pensil H (*Hardness*) sifatnya keras dan tipis. Semakin tinggi kode nomor maka semakin keras dan tipis warna yang dihasilkan.

Pensil HB (*Hardness & Boldness*) adalah pensil yang memiliki sifat tebal dan keras sedangkan Pensil F (Farm) adalah pensil yang ketebalan atau kekerasannya berada pada tingkat sedang.

Pensil H dan F biasanya di gunakan untuk membuat garis perencanaan dan detail, pensil B dan 2B di gunakan untuk membuat sketsa, kemudian untuk mempertegas arsiran gelap terang dengan tingkat ketebalan yang berbeda-beda, digunakanlah pensil 3B-8B.



Gambar 4. kualitas ketebalan salah satu merk pensil
sumber : www.pinterest.com



Gambar 5.
Beberapa merk pensil yang sering digunakan dalam menggambar
Foto: Musdalifah Arif, Juni 2017

b. Pensil Mekanik

Pensil mekanik, pensil ini adalah pensil tanpa raut. Kemasannya mirip *ballpoint* dan bisa di isi ulang. Alat ini sering dipakai untuk keperluan *sketching* awal maupun arsiran pada bagian detail seperti membuat arsiran rambut agar terkesan semi realis. Ukurannya hanya tersedia ukuran H dan 2B dengan ketebalan 0.25, 0.35, 0.5 dan 0.7.



Gambar 6. Pensil mekanik
Foto: Musdalifah Arif, Juni 2017

c. Pensil Conte

Pensil yang terbuat dari bubuk arang yang diolah dan dikemas serupa dengan pensil graphit, Namun agak lebih besar bentuk

bulatan kayunya. Umumnya alat ini di gunakan oleh para seniman pensil. Warna yang di hasilkan sangat hitam.



Gambar 7. Pensil *conte*
(sumber: instagram-@tunasmekarsolo)

3. Penghapus

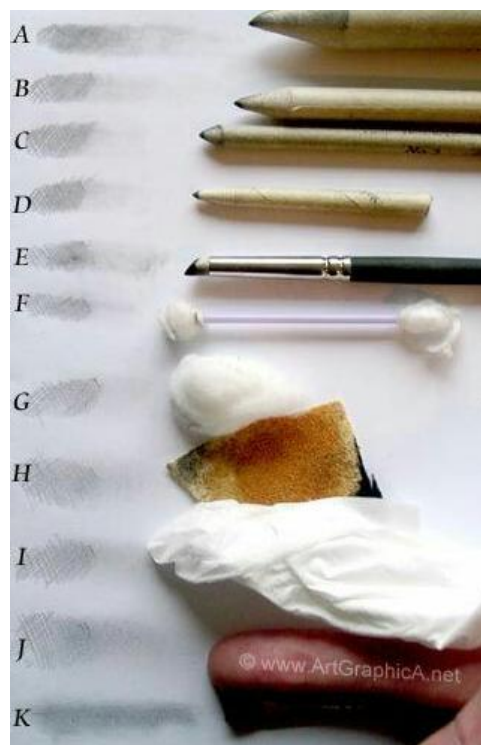
Menggunakan penghapus dalam proses menggambar sebenarnya diperbolehkan namun tidak dianjurkan. Karena selain membuat kotor dan merusak kertas, penghapus juga dapat merusak arsiran , karenanya seniman biasanya memulai menggambar dengan pensil H yang menghasilkan goresan yang tipis. Jadi kalau pun ingin menghapus pilihlah penghapus yang dapat membersihkan bekas goresan pensil dengan rapi sampai dasar kertas bersih dan putih. Selain itu karet penghapus yang bagus juga tidak merusak permukaan kertas. Karet penghapus yang cocok untuk pensil B ada beberapa pilihan mereknya antara lain *faber castell*, *stadler*, *axam grade*, dan lain-lain.



Gambar 8. Penghapus
Foto: Musdalifah Arif, Juni 2017

4. Alat Blending

Alat blending itu digunakan untuk meratakan arsiran untuk membuat bayangan pada gambar. Alat *blending* biasanya berupa *stump* dan *tortillion* namun bisa juga menggunakan tisu atau *catton bud*.



Gambar 9. Macam-macam alat *blending*
Sumber: www.pinterest.com

5. Rautan

Untuk membuat detail gambar, akan lebih mudah jika menggunakan pensil yang telah diraut hingga meruncing. Karenanya, carilah rautan yang memiliki mata pisau yang tajam.



Gambar 10. Rautan
Foto: Musdalifah Arif, Juni 2017

6. Papan gambar/ alas gambar

Merupakan media yang berfungsi sebagai alas kertas dan melindungi kertas dari kotoran pada saat kita menggambar di ruang terbuka (*outdoor*). Bisa berupa tripleks atau papan pengalas.

e. Prinsip-prinsip dalam menggambar

Umumnya seseorang perancang/ perupa/ juru gambar harus mempelajari prinsip atau tata cara menggambar, jadi bukan karena seseorang bisa mengerjakan lebih cepat dari orang lain, tetapi memang mereka harus menguasai kaedah-kaedah menggambar tersebut lebih dahulu sebelum mempraktekannya. Sedangkan kemahiran seseorang dalam menggambar adalah karena sering melakukan latihan, sehingga percepatannya akan terlihat sekali jika dibandingkan dengan orang yang jarang latihan.

prinsip / tata cara menggambar yang dimaksud yaitu :

1. Komposisi

Dalam bahasa Indonesia, komposisi dapat diartikan sebagai tata letak. Komposisi kemudian terbagi atas: irama, keseimbangan, proporsi, klimaks, kontras, kesatuan, dan keselarasan.

a. Irama

Irama atau *ritme* berasal dari kata *rhythm* (bahasa Inggris, yang artinya pengulangan yang teratur). Irama pada gambar adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan berkelanjutan .



Gambar 11. Peletakan objek yang tidak menunjukkan adanya irama
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.13)

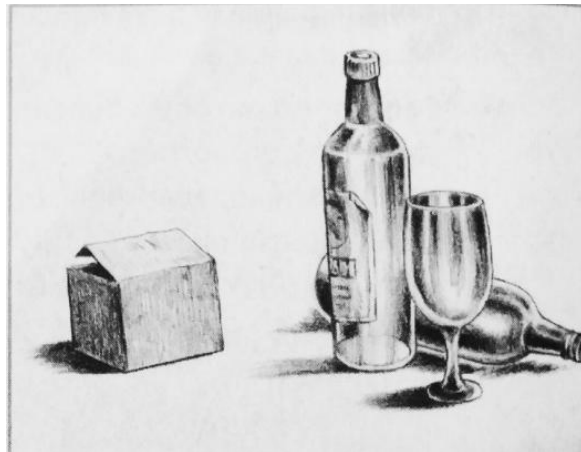


Gambar 12. Peletakan objek yang tidak menunjukkan adanya irama.

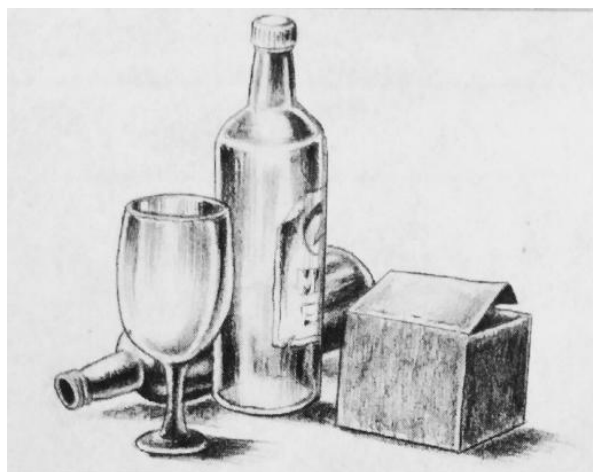
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.13)

b. Keseimbangan

Keseimbangan diartikan dari kata *balance* (bahasa Inggris, artinya: keseimbangan, tenang, sisa, atau neraca). Keseimbangan adalah kesamaan bobot di antara unsur-unsur yang terdapat pada objek-objek gambar, sehingga tidak terkesan berat sebelah atau timpang.



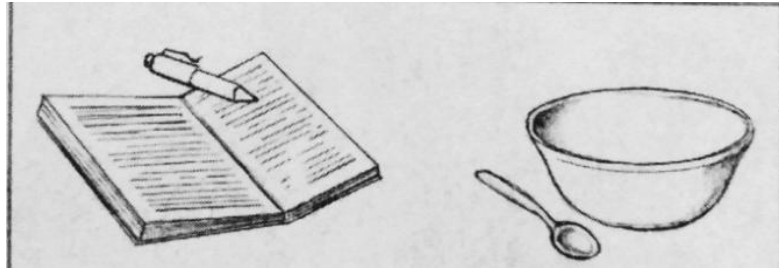
Gambar 13. Penggambaran objek tidak Menunjukkan keseimbangan
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.12-13)



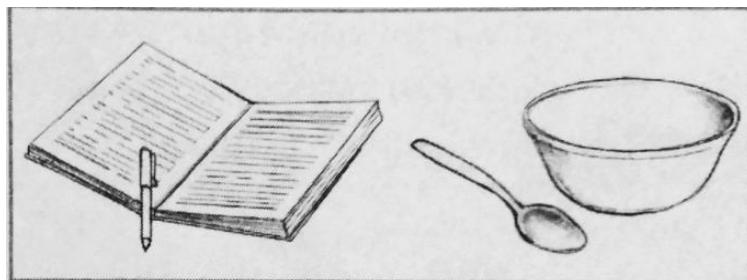
Gambar 14. Penggambaran objek Menunjukkan keseimbangan
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.12-13)

c. Proporsi

Kata proporsi berasal dari kata *proportion* (bahasa Inggris, artinya: bagian, ukuran, perbandingan). Proporsi adalah suatu keseimbangan, kesebandingan, dan kesesuaian bentuk antara bagian satu dengan bagian lainnya pada objek gambar.



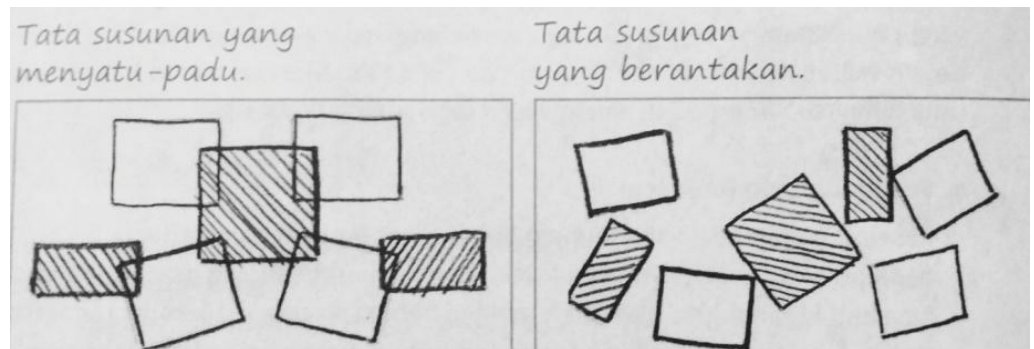
Gambar 15. Penggambaran objek benda yang tidak proporsional. Halaman buku lebar sebelah, Perbandingan ukuran buku tidak sesuai, begitu pula ukuran mangkuk yang terlalu besar.
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.11)



Gambar 16. Penggambaran objek benda yang proporsional. Perbandingan benda satu dengan lainnya tampak sesuai dan wajar.
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.11)

d. Kesatuan

Kata kesatuan berasal dari kata *unity* (bahasa Inggris, artinya: persatuan atau kesatuan). Kesatuan (*unity*) artinya keterpaduan antar unsur-unsur yang terdapat dalam gambar. Komposisi yang baik adalah komposisi yang menyatu padu.



Gambar 17. perbandingan tata susunan yang menyatu-padu dengan tata susunan yang berantakan.

Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.12)

e. keselarasan

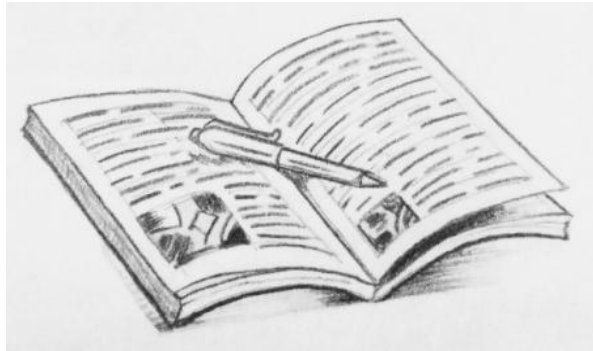
Keselarasan adalah kesesuaian antara bagian satu dengan bagian lain dalam objek gambar.



Gambar 18. Objek benda menunjukkan tidak adanya keselarasan.

Perbandingan ukuran pulpen dengan buku tidak wajar

Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.13)



Gambar 19. Objek benda menunjukkan adanya keselarasan.
Perbandingan ukuran pulpen dengan buku tampak wajar.
Sumber: Tri Edy Marga, 2015 (hal.13)

f. Kontras

Kata kontras berasal dari *contrast* (bahasa Inggris, yang berarti: perbedaan, membandingkan atau pertentangan). Jadi, kontras berarti perbedaan atau pertentangan yang nyata antara dua hal atau keadaan.

g. Klimaks

Kata klimaks berasal dari kata *climax* (bahasa Inggris, artinya puncak). Klimaks juga bisa diartikan: pusat perhatian, *dominant*, *focus* atau *subject-matter* dari unsur-unsur yang mendukung dan berada di sekitarnya.

2. Perspektif

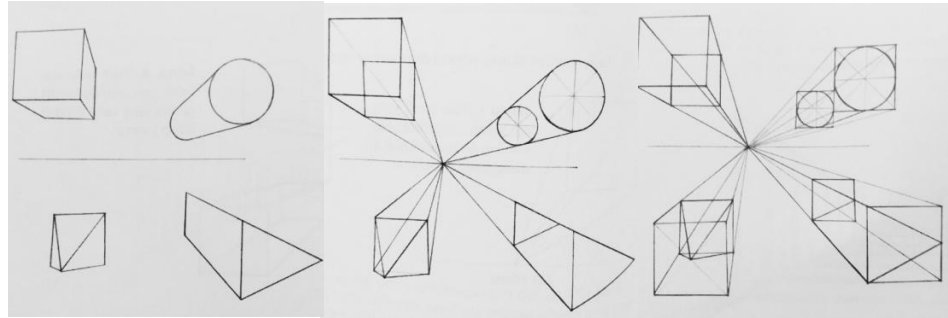
Benda yang diletakkan lebih dekat dengan pandangan mata, tampak lebih besar ukurannya bila dibandingkan dengan benda – benda yang letaknya jauh dari pandangan mata. Semakin jauh benda tersebut maka akan hilang dari pandangan mata (menuju suatu titik).

Perspektif dapat menimbulkan kesan ruang tiga dimensi dalam bentuk gambar.

Pembahasan tentang perspektif terkait dengan adanya hukum pandangan mata dimana setiap bentuk benda yang manusia lihat tergantung dari mana manusia tersebut melihat. Semakin jauh benda dari mata, benda digambarkan semakin kecil begitupun sebaliknya. Jika benda dilihat dari atas, maka permukaannya terlihat karena benda tersebut berada dibawah garis horison atau garis pandang mata. Sedangkan benda yang dilihat dari bawah garis horison maka digambarkan permukaan atas tidak terlihat.

Menurut Mikke Susanto (2012: 304), Perspektif adalah sebuah sistem untuk merepresentasikan keruangan objek pada media dua dimensi sehingga yang kita gambar itu nampak riil dan meruang. Ketigadimensian ini bukanlah yang faktual atau nyata, akan tetapi hanya visual semata. Dalam perspektif, beberapa sudut pandang yang dipakai misalnya perspektif mata burung (terlihat dari atas), mata cacing (terlihat dari bawah, dan mata manusia (sudut pandang normal) Dalam menggambar benda putar seperti botol, gejala perspektif merubah bentuk lingkaran menjadi elips. Gejala tersebut harus dapat digambarkan dengan benar. Menurut Sigit Wahyu Nugroho (2004: 16), terdapat pelajaran khusus mengenai ilmu perspektif terutama dalam sekolah teknik yang bersifat ilmu pasti dengan menggunakan mistar, namun untuk menggambar bentuk alat tersebut tidak diperlukan karena

tujuannya hanyalah menimbulkan kesan saja, sehingga tarikan garis saja sudah cukup untuk membuat sketsa tentang gejala perspektif.



Gambar 20.

Langkah langkah menggambar bentuk dasar benda menggunakan prinsip perpektif dengan satu titik hilang.

Sumber: Angga Priatna, 2013 (hal.50)

3. Gelap terang/Bayang-bayang

Sinar yang jatuh pada suatu benda (baik sinar yang jatuh secara langsung atau tidak langsung) akan menimbulkan efek terang di satu sisi dan bayangan (gelap) di sisi yang lain.

Lebih lanjut lagi, penerapan prinsip menggambar bentuk dalam hal gelap terang memiliki bagian-bagian tertentu yang membuat suatu gambar lebih terkesan nyata karena terkena efek cahaya. Gelap terang berhubungan erat dengan cahaya. Cahaya yang mengenai benda menyebabkan suatu efek yang disebut bayangan. Bayangan merupakan bagian dari benda yang sangat sedikit menerima cahaya dan sedikit memantulkan cahaya, kita menyebutnya sebagai *shadow*. Pada bagian lain diluar dari bayangan terdapat cahaya yang agak lebih kuat, kemudian mata menangkapnya sebagai bayangan setengah noda (*half tone*). Dan terdapat bagian yang sangat kuat terkena cahaya disebut

high light. Dan terdapat pula bagian gelap melebar pada permukaan bidang kedudukan benda yang disebut *cast shadow* (Nugroho dalam ridha, 2014).

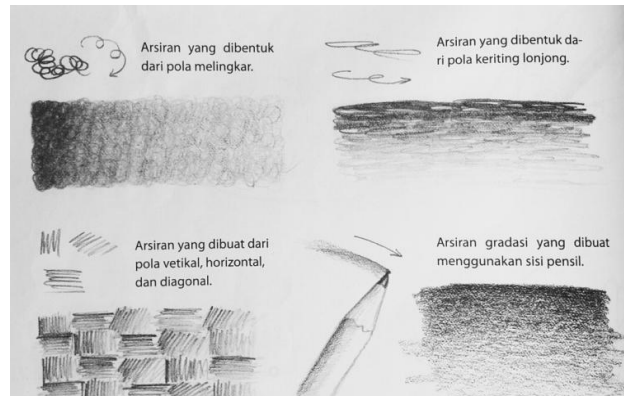
4. Ketepatan bentuk

Menurut Mesra (2013: 89) Bagian terpenting dari gambar bentuk adalah ketepatan bentuk objek gambar sesuai model yang ditiru. Benda-benda yang kita temukan dalam kehidupan sehari-hari sudah dikenal banyak oleh si pengamat, sehingga dapat ditebak dengan jelas benda apa yang dilihatnya. Misalnya orang menyebutkan jenis botol: botol sirup, botol limun, botol obat, dan sebagainya. Oleh sebab itu seorang penggambar harus mengerti, atau memahami bentuk benda model secara cermat sehingga akan dapat ditampilkan bentuk yang tepat. Secara umum bentuk yang tepat itu terlihat sangat wajar dan mudah ditebak nama bendanya karena ditampilkan secara mendetil. Kesalahan yang sering terjadi mengenai ketepatan bentuk jika pengamat tidak dapat menyebutkan dengan pasti gambar benda apa yang dilihatnya. Misalnya gambar buah sawo, buah duku dan telur ayam terlihat sama saja bentuknya.

f. Teknik Arsir

Teknik arsir yaitu cara menggambar dengan garis-garis sejajar, menyilang, atau melingkar untuk menentukan gelap-terang objek.

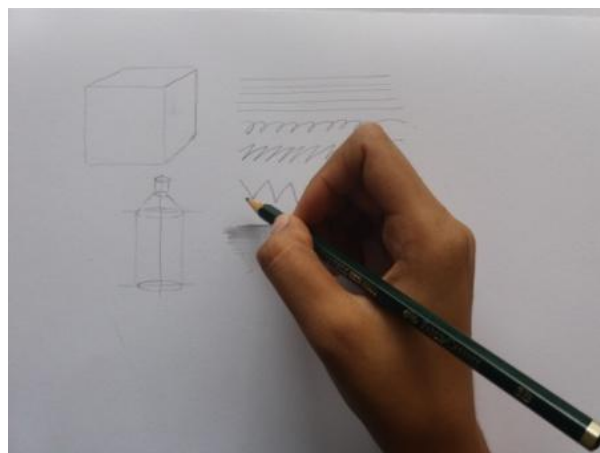




Gambar 21. Jenis-jenis arsiran
Sumber: Angga Priatna, 2013 (hal.13-14)

Banyak gaya dan cara orang memegang pensil, sesuai kebiasaan dan kegemarannya masing-masing. Ada beberapa metode yang mungkin lebih baik daripada yang lainnya terutama saat akan membuat sketsa atau menggambar. Berikut beberapa contoh yang paling umum digunakan:

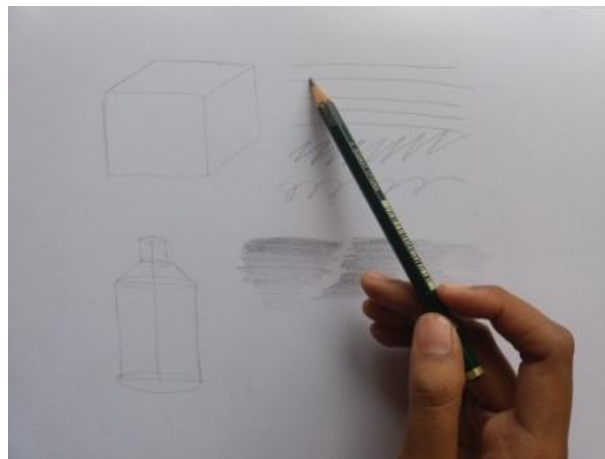
1. Genggaman tiga jari jarak pendek



Gambar 22. Genggaman tiga jari jarak pendek
Foto: Musdalifah Arif, April 2017

Umumnya setiap orang menggenggam pensil untuk menggambar selayaknya seperti saat mereka menulis, yaitu dengan genggamannya tiga jari menekan pensil. Jempol, telunjuk, jari tengah membentuk segitiga mengelilingi pensil. Ketiganya sangat dominan menggerakkan pensil, meskipun tidak menempel pada pensil, jari manis dan kelingking ikut menunjang sehingga gerakan pensil sangat mudah dikendalikan. Genggamannya ini sangat baik saat menggambar dengan detail halus. Dengan posisi pensil yang tegak memberikan ketepatan dalam membuat bayang-bayang dengan ujung runcing, daripada dengan sisi lebar pensil.

2. Genggamannya tiga jari jarak panjang



Gambar 23. Genggamannya tiga jari jarak panjang
Foto: Musdalifah Arif, April 2017

Perbedaan genggamannya 3 jari ini dengan yang pertama adalah tata letak pegangan ketiga jari lebih jauh dari ujung pensil. Dengan posisi jari seperti ini, ujung pensil akan bergerak lebih jauh akibat sedikit saja gerakan jari. Menggenggam pensil dengan cara ini

lebih enak pada saat membuat sketsa. Genggaman pada pensil lebih santai sehingga tidak membuat tangan cepat lelah.

3. Genggaman mendatar



Gambar 24 Genggaman mendatar

Foto: Musdalifah Arif

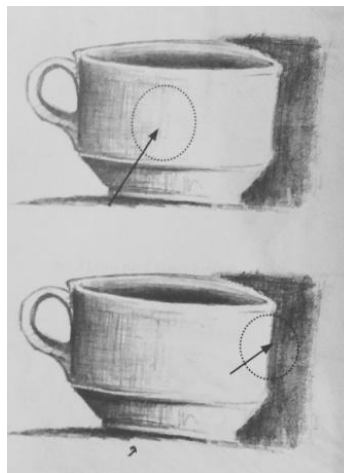
Pensil dipegang dengan ringar pada satu sisi dengan jempol searah ujung pensil, sehingga memudahkan mengatur posisi pensil mendekati sejajar dengan kertas gambar. Genggaman jari ringar dan santai sehingga jari-jari tangan tidak cepat lelah.

Pegangan pensil dengan genggaman mendatar ini sangat baik saat membuat sketsa yang berukuran besar dengan goresan pensil yang relatif lebar. Pada keadaan duduk maupun berdiri dan lengan bebas tidak bersandar pada media gambar, maka kita bisa lebih ekspresif membuat gambar.

g. Fungsi arsiran

Mengarsir dapat mempertegas rupa suatu benda, oleh karena itu dalam menggambar bentuk perlu adanya arsiran. Arsiran dapat ditentukan dengan melihat gelap terang suatu benda, apabila suatu sisi benda tidak terkena cahaya maka arsiran pada sisi benda tersebut akan semakin gelap, begitu pula pada sisi benda yang terkena cahaya maka pada sisi benda tersebut arsirannya pun semakin tipis. Arsiran juga dapat ditentukan dengan melihat bagian benda yang warnanya gelap, maka arsirannya semakin tebal dan rapat, sedangkan untuk bagian benda yang warnanya muda/cerah maka arsirannya tipis-tipis. Adapun fungsi dari arsiran, yakni:

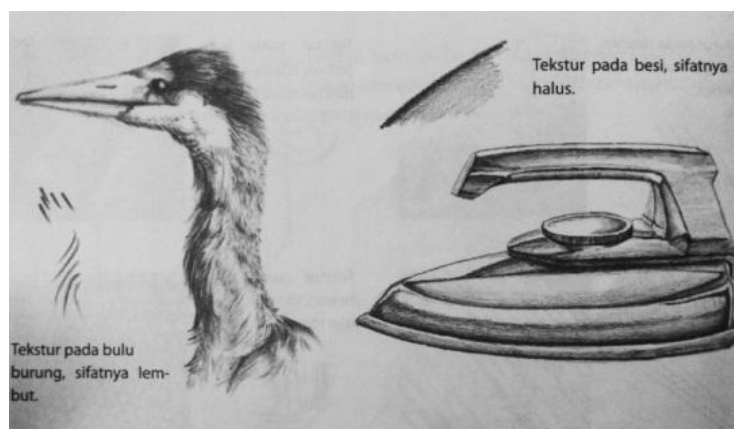
1. Membentuk volume, agar memiliki kepadatan isi atau volume. Objek gambar harus diberi arsiran.



Gambar 25 benda terlihat lebih bervolume setelah diberi arsiran.
Sumber: Angga Priatna, 2013(hal.18)

2. Membuat tekstur pada arsiran kesan keras, lunak, kasar, ataupun halus, bahkan berkilau sekalipun pada benda bisa dinyatakan dalam bentuk gambar. Caranya dengan memberi arsiran yang tepat, benda

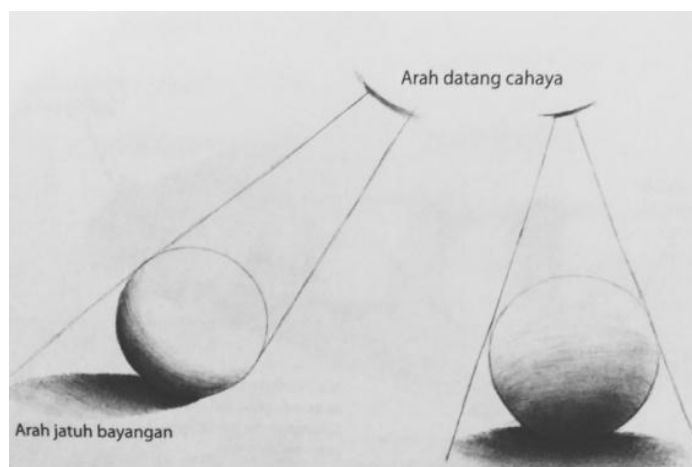
seharusnya bertekstur halus bisa terlihat kasar atau bergelombang jika teknik arsirannya tepat. Mengarsir gambar apel berbeda dengan mengarsir gambar batu, begitupula dengan arsiran untuk gambar kain berbeda dengan arsiran gambar kaca. Dengan adanya tekstur makan kita dapat mengenali suatu kerakter suatu benda apakah itu keras, kasar, halus, atau licin.



Gambar 26. Tekstur pada bulu sifatnya lembut, sedangkan tekstur pada besi sifatnya halus.

Sumber: Angga Priatna, 2013 (hal.18)

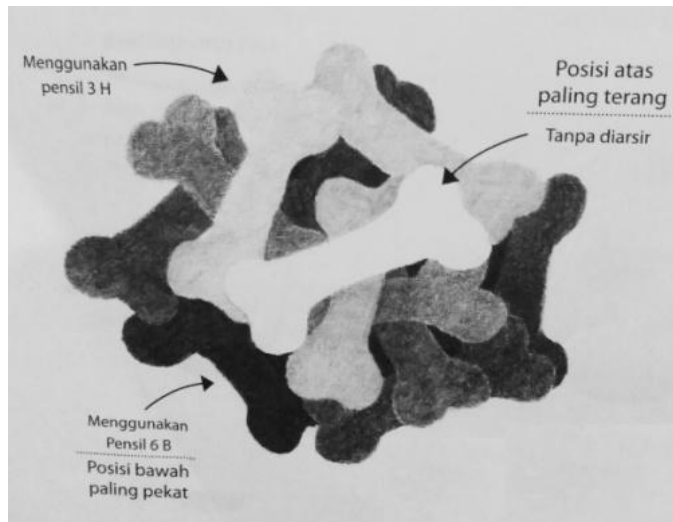
3. Membuat gambar terlihat terang-gelap atau gelap terang dengan arsiran dan sebagai tanda arah datangnya cahaya.



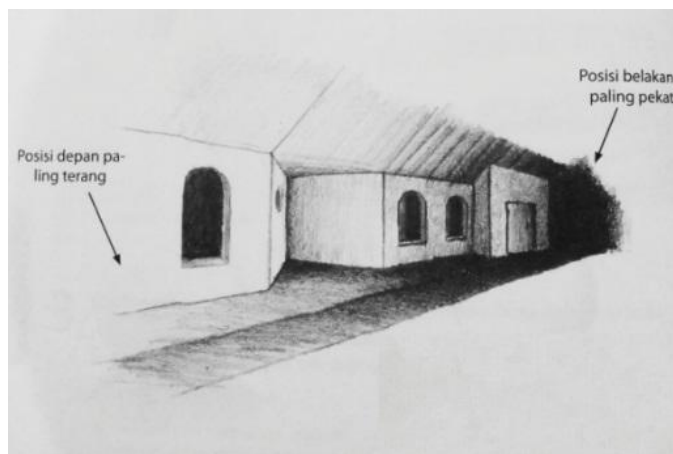
Gambar 27. Arah datangnya cahaya berbanding lurus dengan arah jatuhnya bayangan.

Sumber: Angga Priatna, 2013 (hal.19)

4. Menggambarkan jarak/kedalaman dengan arsiran



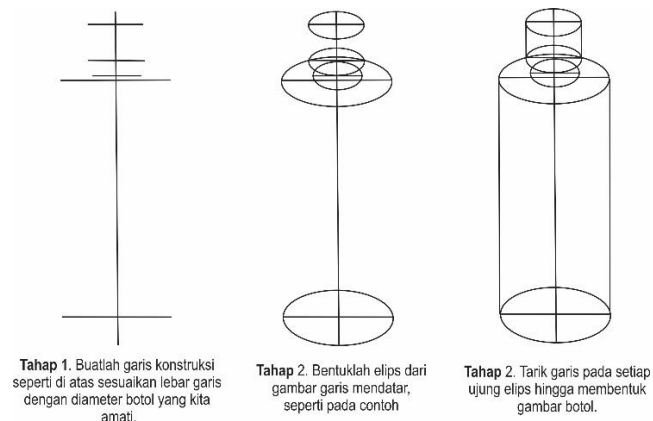
Gambar 28. Arsiran menunjukkan kedalaman.
Sumber: Angga Priatna, 2013 (hal.20)



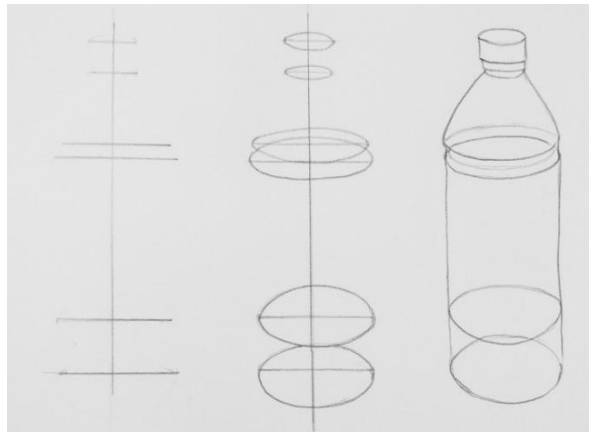
Gambar 29. Arsiran menunjukkan jarak.
Sumber: Angga Priatna, 2013 (hal.20)

h. Langkah-langkah Menggambar Bentuk

1. Mengamati objek yang akan digambar, mulai dari tata letak, arah datangnya cahaya hingga kesesuaian antara bagian satu dengan bagian lainnya
2. Mulai mensket objek gambar. Pada tahap ini yang sangat dibutuhkan adalah ketepatan dalam penerapan komposisi, proporsi, dan perspektif. Komposisi yang tidak seimbang pada saat mensket mengakibatkan objek gambar tidak estetik. Maka dari itu gunakan pensil hb-2b untuk sket awal. Untuk memudahkan sket awal maka alangkah baiknya terlebih dahulu membuat pola gambar yang akan di buat, amati bentuk dasarnya lalu kemudian mulai membuat bagan.



Gambar 30 Contoh pola dasar menggambar botol
Foto: Musdalifah Arif, april 2017



Gambar 2.31 Contoh pola dasar menggambar botol
Foto: Musdalifah Arif, april 2017

3. Mulai Mengarsir. Mengarsir berarti menampilkan gelap terang pada objek gambar. Pada tahap ini sketsa awal mulai disempurnakan bentuknya, gunakan pensil 2b hingga 5b untuk membentuk arsiran tipis, dan untuk melihat terang gelap suatu benda sipitkan mata pada saat mengamati objek. Hasil akhir yang diharapkan adalah benda terlihat nyata tiga dimensional seperti objek model yang ditiru.



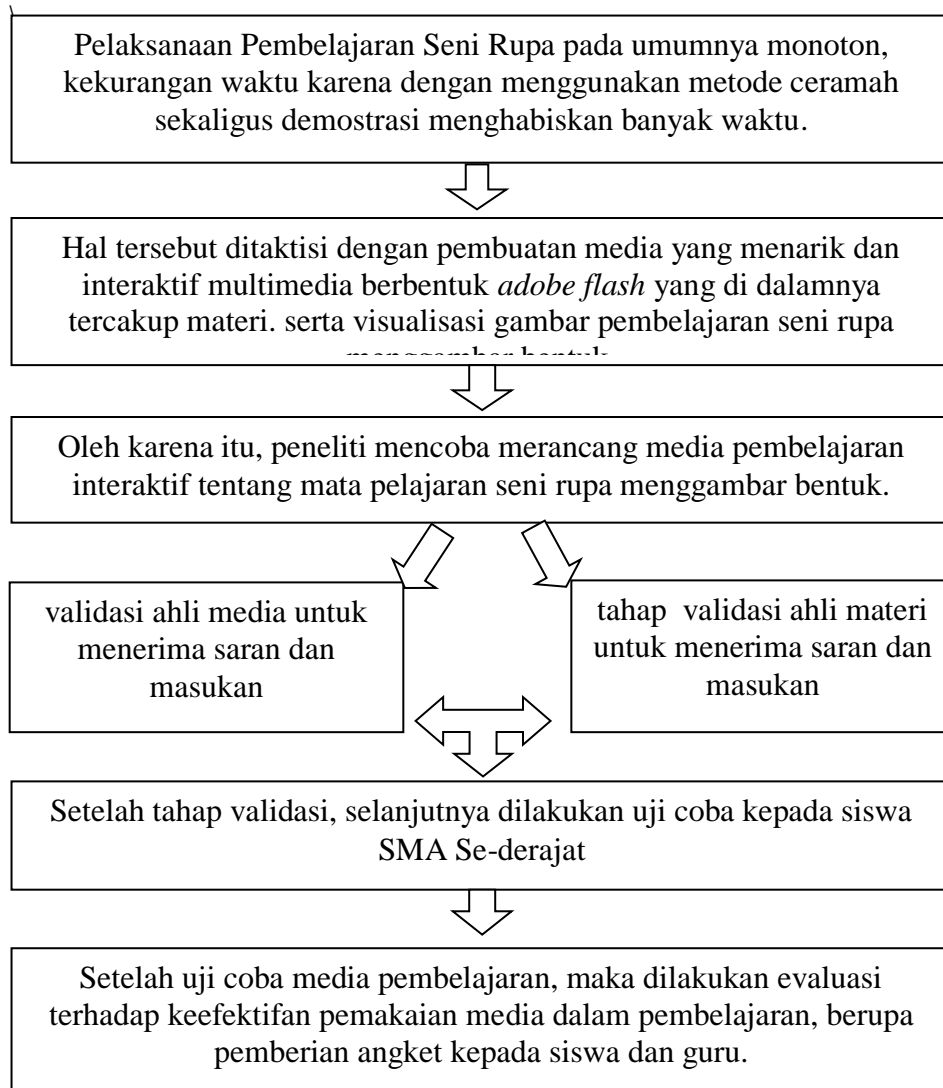
Gambar 31. botol yang telah diarsir
Foto Musdalifah Arif, april 2016

4. Tahap akhir yaitu *finishing* (penyelesaian karya). Pada tahap ini yang penting diperhatikan adalah lingkungan objek gambar yang disebut *background* (latar belakang), Bayang bayang benda, dan sisi paling gelap benda sebaiknya lebih di hitamkan.



Gambar 32. Hasil akhir
Foto: Musdalifah Arif, april 2016

B . Kerangka pikir



Gambar 33. kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2014: 297) penelitian R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Makassar yang berada di Jalan Daeng Tata Hartaco Indah, kelurahan Parangtambung, kecamatan Tamalate kota Makassar

C. Variabel dan Desain Penelitian

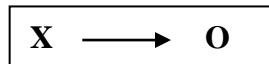
1. Variabel penelitian

Adapun variabel penelitiannya yaitu :

- a. Siswa
- b. Materi Menggambar bentuk
- c. Tujuan materi
- d. Media pembelajaran

2. Desain penelitian

Desain penelitian dalam uji coba pada tahap pengembangan akan menggunakan desain *one-shout case study* yaitu suatu pendekatan dengan menggunakan 1 kali pengumpulan data. Desain penelitian ini digambarkan:



X = perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa tampilan penjelasan materi ajar .

O = Hasil observasi setelah dilakukan perlakuan, yaitu mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang interaktif

D. Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa yang akan diajarkan media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti
2. Menggambar bentuk adalah materi ajar yang termuat dalam media pembelajaran interaktif yang dirancang.
3. Tujuan materi yang dimaksud ini adalah tujuan umum dari menggambar bentuk dan tujuan sub bagian materi dari menggambar bentuk
4. Media yang dimaksud adalah media berupa tulisan maupun visual/grafis (statis/dinamis) yang berisikan materi-materi ajar dengan

tujuan masing-masing yang mampu diaplikasikan oleh siswa SMP 18 Makassar.

E. Tahap Penelitian

Sesuai dengan metode penelitian di atas, berikut adalah penjelasan secara rinci mengenai prosedur atau tahap-tahap pengembangan yang akan digunakan:

1. Tahap menganalisis kebutuhan

Pada pembelajaran gambar bentuk dengan model botol di kelas VIII SMP memiliki jam pelajaran yang sedikit dan tidak ada media atau bahan ajar pendukung yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya penelitian pengembangan bahan ajar dalam bentuk media interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu strategi agar siswa dapat lebih termotivasi belajar. Fasilitas sekolah berupa laboratorium komputer dan proyektor juga dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran.

2. Pembuatan produk produk

Pada tahap pengembangan produk, ada dua langkah yang akan dilakukan yaitu merancang dan pembuatan media pembelajaran.

a. Tahap merancang

Tahapan ini dilakukan pengkajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi yang terkait dengan materi teori dan praktek menggambar bentuk dengan model. Selain referensi, gambar – gambar,

video, dan materi penunjang lain untuk video juga dibuat dengan menggunakan program *corel draw*. Alat berupa kamera, *tripod*, lampu sebagai *lighting*, botol sebagai model, meja dan alat gambar berupa kertas, pensil untuk proses *shotting* juga disiapkan. Dan dilanjutkan dengan menyiapkan *software editing* video yaitu peneliti menggunakan *movie maker* dan *corel draw*.

b. Pembuatan media pembelajaran

Pembuatan dilakukan dengan mengikuti alur rancangan program dapat dilihat pada *flowchart* dan *storyboard* yang ada pada lampiran. Hingga dihasilkan produk awal.

3. Validasi ahli materi dan ahli media

Setelah produk dikembangkan, maka diperlukan validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menentukan kualitas produk tersebut sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dan ahli media akan digunakan untuk revisi awal produk sebelum dilakukan uji coba.

Tabel 1. Kisi-kisi angket untuk ahli materi

No.	Kisi-kisi	jumlah
1.	Ketetapan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada RPP	1
2.	Kesesuaian materi dalam menunjang ketercapaian indikator	1
3.	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media	1
4.	Keseuaian urutan materi yang termuat pada produk media dengan konsep keilmuan	1
5.	Kecakupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	1

6.	Kecakupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	1
7.	Kecakupan latihan yang diberikan untuk penjelasan	1
8.	Kecakupan dalam menimbulkan interaksi belajar	1
9.	Pemberian motivasi	1
10.	Kesesuaian tes dengan materi	1
Total keseluruhan		10

Tabel 2. Kisi-kisi angket untuk ahli materi

No.	Kisi-kisi	jumlah
Aspek Tampilan		
1.	Kejelasan petunjuk pengguna	1
2.	Teks dan tulisan dapat dibaca	1
3.	Kombinasi warna	1
4.	Konsistensi peletakan tombol	1
5.	Kualitas tampilan gambar	1
6.	Kualitas tampilan Video	1
7.	Tata letak teks dan gambar	1
8.	Kualitas tampilan layar	1
9.	Background musik	1
10.	Desain tampilan media secara keseluruhan	1
11.	Desain cover media	1
12.	Pengambilan objek video (shooting)	1
Aspek Programan		
13.	Kejelasan Navigasi	1
14.	Konsistensi penggunaan tombol	1

15.	Kejelasan Petunjuk	1
16.	Kemudahan Penggunaan media	1
17.	Kecepatan programmer	1
18.	Kesesuaian waktu video (durasi)	1
19.	Menarik perhatian siswa	1
20.	Efisiensi penggunaan layar	1
Total keseluruhan		20

4. Revisi awal

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya diadakan revisi pada produk tersebut berdasarkan hasil validasi, sehingga produk tersebut siap diujicobakan.

5. Uji coba produk

Produk akhir yang berupa CD pembelajaran interaktif akan melalui tahap uji coba. Tahap ini akan menghasilkan data kualitatif dari subjek uji coba yang diperoleh melalui pengisian angket.

Table 3. kisi-kisi angket untuk angket guru/*reviewer*

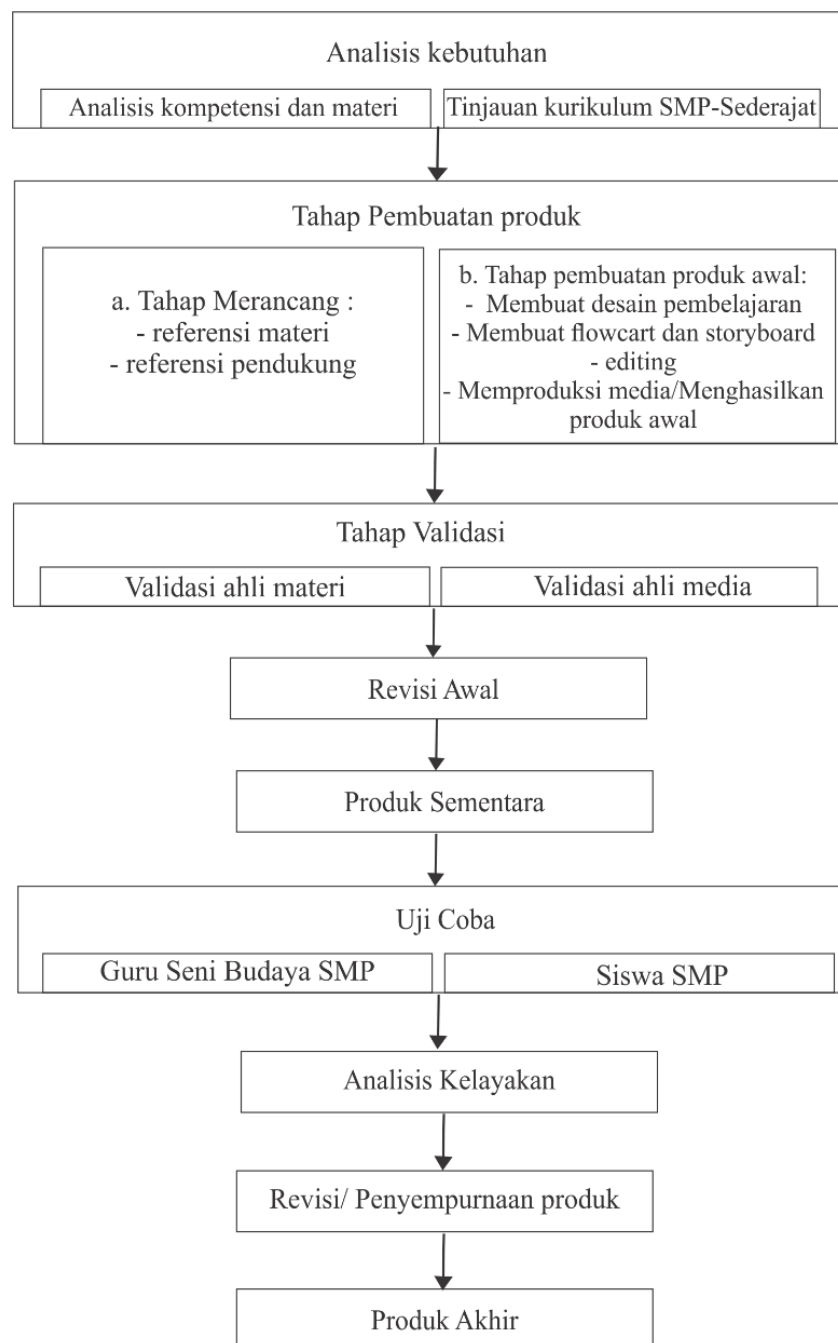
No.	Kisi-kisi	jumlah
Aspek Pembelajaran		
1.	Kejelasan petunjuk pembelajaran	1
2.	Ketepatan penggunaan bahasa	1
3.	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi	1
4.	Kelengkapan materi	1
5.	Kemandirian belajar siswa	1
6.	Interaktivitas	1

7.	Kemudahan memahami materi	1
8.	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar	1
9.	Pemberian motivasi	1
10.	Kecukupan latihan	1
11.	Variasi penyajian materi	1
12.	Sistematika penyajian materi	1
Aspek Tampilan		
13.	Penggunaan tombol navigasi	1
14.	Desain cover media	1
15.	Kombinasi warna	1
16.	Kejelasan teks dan tulisan	1
17.	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan	1
18.	Backsound musik	1
19.	Kemudahan penggunaan dalam belajar	1
20.	Pengambilan objek video (shooting)	1
21.	Durasi video yang ditampilkan	1
Total keseluruhan		21

6. Tahap revisi produk

Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan video pembelajaran menggambar bentuk yang dihasilkan berdasarkan uji coba terbatas oleh guru dan siswa. Hasil revisi ini merupakan hasil akhir dari pengembangan produk yang berupa video pembelajaran menggambar bentuk untuk siswa SMP Se-derajat.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam diagram alir berikut:



Gambar 34. Alur prosedur pengembangan media pembelajaran
F. Instrumen Pengumpuln Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai alat evaluasi serta pengukur suatu kualitas media pembelajaran. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, studi pustaka, wawancara, dokumentasi, dan angket yang berisi penilaian, saran dan masukan.

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang keadaan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 18 Makassar khususnya kelas VIII Poin yang dilihat adalah mengenai ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggambar, hambatan pembelajaran, dan merumuskan solusi yaitu penggunaan bahan ajar yang cocok diterapkan dalam pembelajaran.

2. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penelitian. “Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.”(Sugiono, 2005: 83). Maka dapat dikatakan bahwa studi pustaka dapat mempengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan. Studi pustaka dalam penelitian ini berupa pengumpulan materi menggambar bentuk yang sesuai tujuan yang diharapkan

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru seni budaya dan siswa untuk memperoleh keterangan lebih lanjut mengenai pembelajaran yang selama ini sudah dilakukan. Untuk selanjutnya menganalisis kebutuhan pembelajaran. Pedoman wawancara meliputi aspek kurikulum, pembelajaran, materi, strategi, dan kendala yang selama ini ada.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa RPP, daftar nama peserta didik yang mengikuti tahap uji coba dan dokumentasi berupa proses pembuatan video dan proses pembelajaran.

5. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal – hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2013: 194). Angket dibuat dari kisi – kisi berdasarkan kriteria kelayakan produk bahan ajar video pembelajaran yaitu aspek pembelajaran, materi/isi, tampilan, dan struktur *multimedia* video yang kemudian dikembangkan indikator – indikatornya. Angket dibuat dengan sistem tertutup yaitu sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai. Angket juga menyertakan kolom saran dan catatan sebagai bahan revisi media.

- a) Angket untuk ahli materi
- b) Angket untuk ahli media
- c) Angket untuk guru Seni Budaya SMP Negeri 18 Makassar

- d) Angket untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar

G. Data Kelayakan dan Kualitas Produk

Instrumen pengumpulan data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket berupa jawaban ya dan tidak atau dengan menggunakan skala likert berupa alternatif pilihan jawaban misal ada 3, 4 atau 5 alternatif pilihan (Suharsimi Arikunto, 2013: 282). Penulis menggunakan 4 alternatif pilihan yang dikategorikan dalam jawaban sangat setuju (sangat baik) bernilai 4, setuju (baik) bernilai 3, kurang setuju (kurang baik) bernilai 2 dan tidak setuju (tidak baik) bernilai 1. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 284), alternatif 4 pilihan jawaban dinilai lebih akurat dibandingkan 5 pilihan jawaban karena untuk 5 alternatif pilihan, responden cenderung memilih pilihan jawaban di tengah karena dirasa aman.

Tabel 4. Skala likert

Pilihan jawaban	Nilai skala
kurang	1
cukup	2
baik	3
Sangat baik	4

Apabila responden sangat baik dengan pernyataan yang terdapat dalam kuisioner, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 4. Demikian seterusnya hingga pada pilihan jawaban sangat tidak setuju, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 1. Setelah seluruh jawaban

responden diubah ke dalam nilai angka 1 sampai dengan 4, nilai total responden dihitung dengan cara mencari skor yang diharapkan untuk masing-masing aspek penilaian dan secara keseluruhan aspek, kemudian dibuat prosentase sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan. Penghitungan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. skor perhitungan jawaban angket

No.	Pilihan jawaban	Nilai skala (a)	Jumlah responden yang menjawab (b)	Jumlah instrumen (c)	Jumlah skor (a)x(b)x(c)
1	Kurang	1			
2	Cukup	2			
3	Baik	3			
4	Sangat baik	4			

Skor yang diharapkan dapat dihitung dengan cara mengalikan nilai skala tertinggi dengan jumlah keseluruhan instrumen, atau dapat dilihat pada tabel berikut.

$$\text{Skor yang diharapkan} = \text{Nilai skala tertinggi} \times \text{jumlah instrumen}$$

Pada penelitian ini, presentase kelayakan media pembelajaran akan dihitung untuk empat macam evaluator. Pertama, ahli materi. kedua, ahli media, ketiga guru mata pelajaran dan keempat adalah siswa sebagai responden. Penghitungan persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan metode yang dicontohkan oleh Sugiyono (2009: 419).

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase kelayakan berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto, (2013: 387), penyimpulan data dilakukan dengan menghitung nilai keseluruhan dengan cara menghitung skor rata – rata seluruh kriteria penilaian dalam angket kemudian diubah menjadi nilai kuantitatif dalam bentuk persentase yang menunjukkan kualitas video pembelajaran yang dibuat. Penafsiran persentase ditentukan dalam standar bahwa 75% baik, antara 60% – 75% cukup, < 60% kurang baik.

Kategori “Baik” atau “Layak” ditetapkan sebagai kategori yang harus dicapai. Maka bahan ajar yang dikembangkan harus mencapai persentase >75%. Keempat kriteria dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 . Tingkat persentase dan kriteria kelayakan media

Skor dalam presentase	Kategori kelayakan
40% - 60%	Kurang Baik (Kurang Layak)
60% - 75%	Cukup Baik (Layak)
>75%	Baik (Layak)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini yang pertama adalah tersusunnya struktur isi materi menggambar bentuk dikhususkan pada bentuk silindris yang disusun berdasarkan pengkajian referensi materi, rancangan desain dan struktur tampilan media sebagai kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil kedua adalah Media pembelajaran Menggambar bentuk disusun dalam bentuk *multimedia adobe flash*, media pembelajaran ini berisi tentang materi praktek menggambar bentuk dimulai dari pengenalan prinsip-prinsip menggambar, cara mengarsir, praktek menggambar botol, dan evaluasi hasil karya, dan beberapa video tutorial yang telah dirancang sebelumnya.

Setelah itu dilanjutkan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk mendapatkan penilaian digunakan instrumen berupa angket penilaian serta untuk mendapatkan saran dan masukan. Saran dan masukan itu digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar ini. Ahli materi dan ahli media merupakan orang yang berkompeten dalam bidangnya, dan dipilih juga berdasarkan saran dari dosen pembimbing. Selanjutnya media pembelajaran ini melalui tahap uji coba produk yang dilakukan oleh guru seni budaya SMP 18 Makassar sebagai *reviewer* dengan mengisi lembar angket instrumen. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar ini dilakukan uji coba terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar.

1. Tampilan hasil media pembelajaran

Berdasarkan prosedur pengembangan pada bab sebelumnya, telah dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa *multimedia* interaktif dalam bentuk *multimedia adobe flash*. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut.



Gambar 35. Implementasi Halaman pembuka

Pada halaman pembuka terdapat tombol “start” yang akan mengantarkan pengguna menuju halaman berikutnya.



Gambar 36. Implementasi Halaman menu utama.

Menu utama berisi 7 tombol navigasi untuk menuju ke halaman selanjutnya, adapun ke 4 tombol navigasi tersebut yaitu:

1. Petunjuk, merupakan tombol yang menuju ke halaman petunjuk penggunaan media.
2. Menu utama, merupakan tombol menuju ke halaman menu utama, seperti gambar 4.2.
3. Materi ajar, merupakan tombol yang menuju ke halaman yang berisi tampilan materi menggambar bentuk.
4. Video tutorial, merupakan tombol yang menuju ke halaman yang berisi video tutorial menggambar bentuk.
5. Profil, merupakan tombol menuju ke halaman yang berisi profil peneliti.
6. *fullscreen*, merupakan tombol untuk menampilkan halaman media satu halaman *full*.
7. keluar, merupakan tombol untuk keluar dari media pembelajaran.

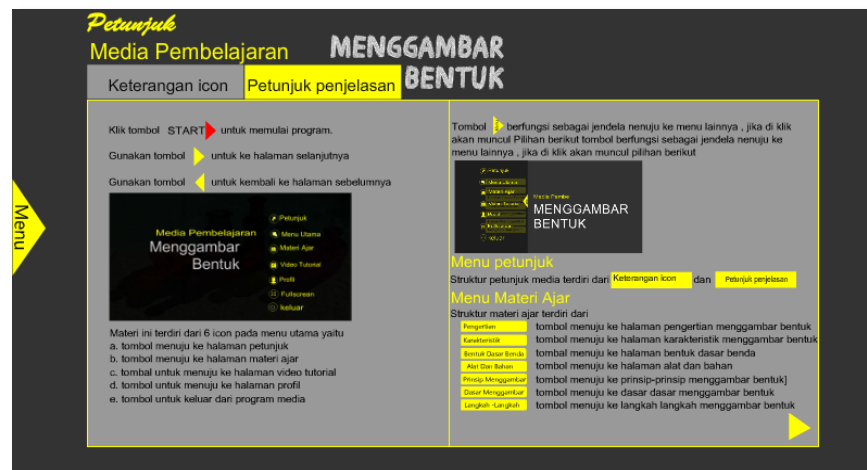
Dari penjelasan diatas, berikut tampilan halaman petunjuk, materi ajar, video tutorial, profil :

1. Petunjuk penggunaan

Halaman ini memuat petunjuk sebelum menggunakan media pembelajaran menggambar bentuk



Gambar 37. Implementasi Halaman petunjuk icon.



Gambar 38. Implementasi Halaman petunjuk penjas.

2. Materi ajar

Menu materi ajar berisi tentang 7 pokok pembahasan sesuai standar kompetensi yang akan dicapai, adapun tampilannya sebagai berikut :

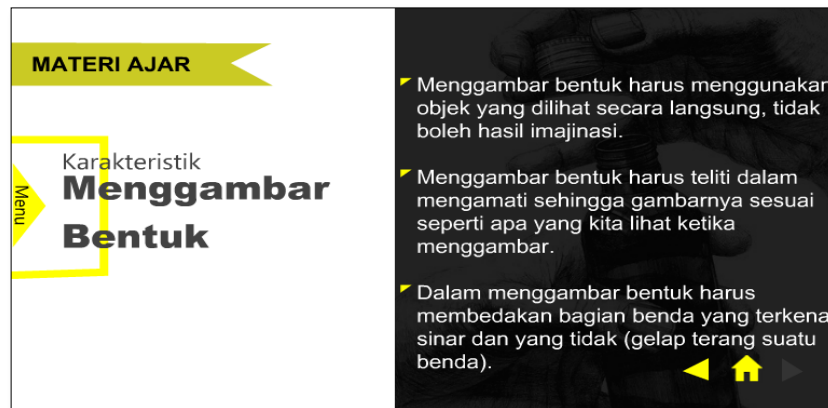


Gambar 39. Implementasi Halaman materi ajar yang merupakan pokok-pokok materi yang akan di jelaskan pada halaman-halaman selanjutnya.

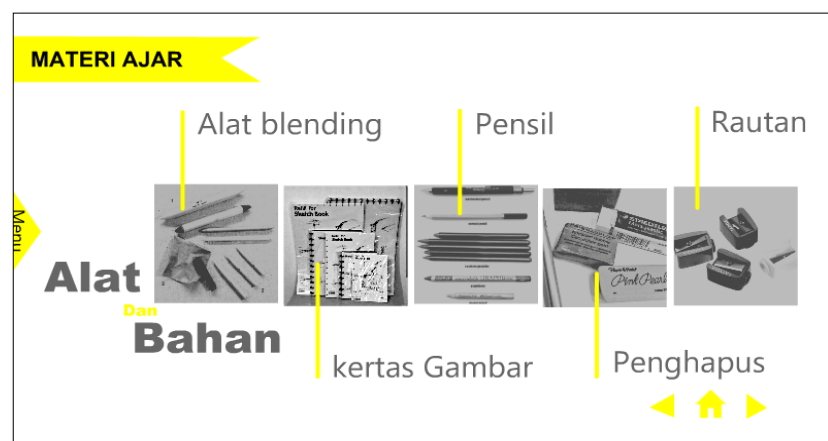
Adapun isi materi pada media inteaktif ini terdiri atas: pengertian menggambar bentuk, karakteristik, bentuk dasar benda, alat dan bahan menggambar bentuk, prisip menggambar, dasar menggambar dan langkah-langkah menggambar bentuk. Yang kesemuanya dapat digunakan sebagai tombol navigasi untuk menuju ke slide penjelasan dari materi pokok, berikut contohnya :



Gambar 40. halaman materi ajar: Pengertian menggambar bentuk



Gambar 41. Implementasi halaman sub materi ajar: Karakteristik menggambar bentuk.



Gambar 42. Implementasi halaman sub materi ajar: alat dan bahan menggambar bentuk.



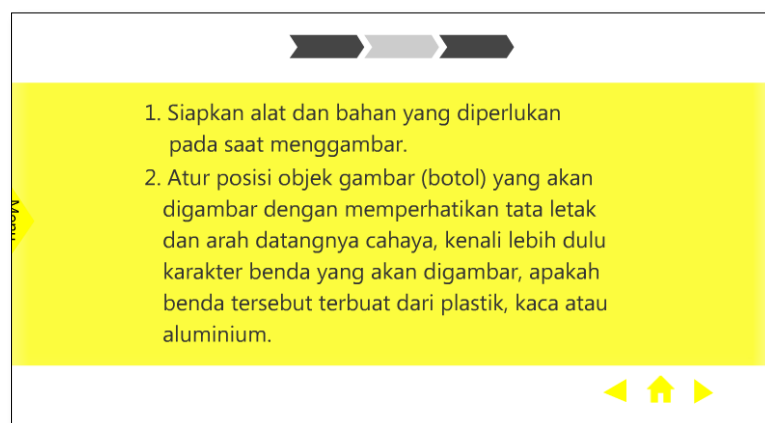
Gambar 43. Halaman materi ajar: Bentuk-bentuk dasar benda



Gambar 44. Implementasi halaman sub materi ajar: Prinsip menggambar bentuk yang memiliki 3 sub bagian yang dapat di klik menuju ke penjelasan selanjutnya.



Gambar 45. Implementasi halaman materi ajar: dasar-dasar menggambar bentuk yang memiliki 3 sub bagian yang dapat di klik menuju ke penjelasan selanjutnya.



Gambar 46. Implementasi Halaman sub materi ajar : langkah-langkah menggambar bentuk

3. Video tutorial

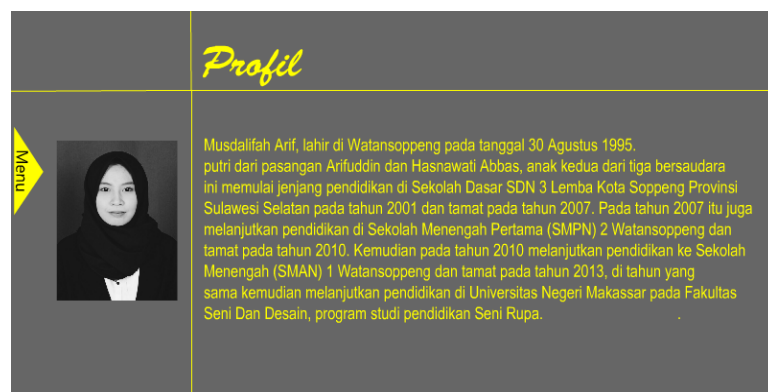
Menu video tutorial berisi tentang beberapa langkah-langkah menggambar bentuk mulai dari tahap sketsa hingga tahap akhir yakni *finishing*. Adapun tampilan menunya yakni sebagai berikut:



Gambar 47. Implementasi halaman video tutorial menggambar.

- a. Daftar video yang dapat di klik dan akan terputar otomatis dikolom c
- b. Tombol *home* untuk kembali ke menu sebelumnya
- c. Kolom pemutaran video
- d. Tombol *on/off* video

4. Profil



Gambar 48. Implementasi halaman profil peneliti

2. Hasil angket validasi media pembelajaran

a. Validasi ahli materi

Validator materi adalah Ibu Hasnawati, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah ketua prodi pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Makassar. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilihat dari aspek isi materi dan strategi pembelajaran, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Penilaian ahli materi pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Nilai	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
A.ISI MATERI			
1	Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang temuat pada RPP	4	4
2	Kesesuaian materi dalam menunjang ketercapaian indikator	4	4
3	Kecakupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	3	4
4	Kecakupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	4	4
5	Kecakupan latihan yang diberikan untuk penjelasan	4	4
	Jumlah	19	20
	Presentasi dan kriteria	95%(layak)	
B.STRATEGI PEMBELAJARAN			
6	Kecakupan dalam menimbulkan interaksi belajar	3	4
7	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media	3	4
8	Keseuaian urutan materi yang termuat pada produk media dengan konsep keilmuan	4	4
9	Pemberian Motivasi	4	4

10	Kesesuaian tes dengan materi	4	4
	Jumlah	18	20
	Presentasi dan kriteria	90% (layak)	
	Rata-rata penilaian ahli materi terhadap keseluruhan aspek	92,5% (layak)	

b. Validasi ahli media

Validator media adalah bapak Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah dosen program studi desain komunikasi visual di Universitas Negeri Makassar. Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilihat dari dua aspek yaitu tampilan dan pemrograman. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Lembar validasi terdiri dari 20 pernyataan yang terbagi ke dalam 2 aspek. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Penilaian ahli media pembelajaran

No.	ASPEK PENILAIAN		
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
A. TAMPILAN			
1	Kejelasan petunjuk pengguna	3	4
2	Teks dan tulisan dapat dibaca	3	4
3	Kombinasi warna	3	4
4	Konsistensi peletakan tombol	3	4
5	Kualitas tampilan gambar	2	4
6	Kualitas tampilan Video	2	4
7	Tata letak teks dan gambar	2	4

8	Kualitas tampilan layar	2	4
9	Background musik	2	4
10	Desain tampilan media secara keseluruhan	3	4
11	Desain <i>cover</i> media	2	4
12	Pengambilan objek video (<i>shooting</i>)	3	4
	jumlah	30	48
	Presentasi dan kriteria	62,5% (layak)	
B. PROGRAMAN			
13	Kejelasan Navigasi	3	4
14	Konsistensi penggunaan tombol	3	4
15	Kejelasan Petunjuk	3	4
16	Kemudahan Penggunaan media	3	4
17	Kecepatan programmer	3	4
18	Kesesuaian waktu video (durasi)	3	4
19	Menarik perhatian siswa	2	4
20	Efesiensi penggunaan layar	3	4
	Jumlah	23	32
	Presentasi dan kriteria	71,9 % (Layak)	
	Rata-rata penilaian ahli media terhadap keseluruhan aspek	67,2% (layak)	

c. Hasil angket uji coba produk

1. Tanggapan guru seni budaya (*Reviewer*)

Hasil pengembangan media pembelajaran juga dinilai oleh guru mata pelajaran di sekolah tempat uji coba. Beliau adalah Bapak Abdul Rasyid, S.Pd. guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP 18 Makassar. penilaian guru terhadap media pembelajaran interaktif *multimedia adobe flash* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Penilaian guru mata pelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
A.DESAIN PEMBELAJARAN			
1	Kejelasan petunjuk pembelajaran	3	4
2	Ketepatan penggunaan bahasa	3	4
3	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi	3	4
4	Kelengkapan materi	4	4
5	Kemandirian belajar siswa	4	4
6	Interaktivitas	3	4
7	Kemudahan memahami materi	4	4
8	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar	3	4
9	Pemberian motivasi	4	4
10	Kecukupan latihan	3	4
11	Variasi penyajian materi	3	4
12	Sistematika penyajian materi	3	4
	jumlah	40	48
	Presentase dan kriteria	83,333% (Layak)	
B.ASPEK TAMPILAN			
13	Penggunaan tombol navigasi	3	4
13	Desain cover media	4	4
14	Kombinasi warna	3	4
15	Kejelasan teks dan tulisan	4	4
16	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan	4	4
17	Backsound musik	3	4
18	Kemudahan penggunaan dalam belajar	4	4
19	Pengambilan objek video (<i>shooting</i>)	3	4
20	Durasi video yang ditampilkan	3	4
	Jumlah	31	36
	Persentase dan kriteria	86,111% (Layak)	
	Rata-rata penilaian ahli media terhadap keseluruhan aspek	84,722% (Layak)	

d. Tanggapan Siswa

Uji coba media dilakukan terhadap 22 siswa kelas VIII SMPN 18 Makassar. Instrumen untuk siswa berisi 15 pernyataan yang harus diisi dengan salah satu pilihan jawaban berupa rentang nilai yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Uji coba dilakukan dengan cara menampilkan media pembelajaran dalam bentuk *adobe flash* kepada siswa dalam proses belajar mengajar, kemudian siswa diminta memberikan penilaian tertulis serta memberikan saran dan komentar terhadap media pembelajaran pada angket yang telah tersedia. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Tanggapan Siswa

No.	ASPEK PENILAIAN	NILAI		
		Skor yang di peroleh	Skor ideal	persentase
1.	Penyajian materi menggambar bentuk dengan tampilan tulisan, gambar dan video, mudah dipahami.	85	88	96%
2.	Desain halaman depan media pembelajaran memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi dari materi yang akan disampaikan yaitu menggambar bentuk botol.	76	88	86%
3.	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, Prinsip-prinsip dasar menggambar, hingga jenis arsiran ditampilkan dengan jelas.	82	88	93%
4.	Penjelasan tahap-tahap menggambar bentuk botol mudah dipahami.	67	88	76%
5.	Tulisan setiap tampilan slide kurang jelas atau sulit untuk dibaca	69	88	78%
6.	waktu penayangan video pas, tidak membuat saya bosan.	68	88	77%
7.	Desain tampilan media pembelajaran bagus dan menarik, mulai dari pembuka, isi, sampai	80	88	90%

	penutup.			
8.	Metode menggambar menggunakan pola, mempermudah untuk menggambar botol dan membuat saya tertarik mencoba metode tersebut.	74	88	84%
9.	Musik yang ada dalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.	71	88	81%
10.	Setiap gambar penjelasan dari materi yang dijelaskan mudah dipahami.	76	88	86%
11.	Dengan adanya media pembelajaran ini membuat saya mudah memahami tentang menggambar bentuk.	77	88	88%
12.	Materi yang disajikan setiap halaman cukup terperinci.	71	88	81%
13.	Media pembelajaran ini kurang layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII.	74	88	84%
14.	Video tutorial yang ditampilkan belum dapat memotivasi saya untuk menggambar bentuk.	55	88	63%
15.	Tata cara memegang pensil mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan	80	88	90%
Jumlah		1105	1320	
Presentase kriteria penilaian siswa		83,7% (layak)		
Presentase rata-rata kriteria penilaian siswa		83,7% (layak)		

B. Pembahasan

1. Tahapan pembuatan media

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif dijabarkan sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan

Kegiatan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 18 Makassar. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang

terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggambar bentuk. Dari hasil observasi dan wawancara maka diperoleh informasi sebagai berikut :

1. SMPN 18 Makassar menggunakan kurikulum 2013
2. Guru seni budaya khususnya yang mengajarkan seni rupa berjumlah 2 orang
3. Guru mata pelajaran seni budaya sudah mampu mengoperasikan komputer
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu buku pelajaran seni budaya
5. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, metode demonstrasi dan metode kerja kelompok
6. Kendala yang dialami saat mengajarkan kesenian yakni : Kemampuan siswa yang beragam, seperti siswa yang memiliki bakat namun keinginan untuk belajar kurang dan siswa belum memiliki bakat namun semangatnya untuk belajar tinggi, dan Waktu pembelajaran seni tari yang terbatas
7. Guru pernah menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan informasi di atas Peneliti memilih membuat bahan ajar dalam bentuk *multimedia adobe flash* di karenakan memiliki banyak unsur yang dapat dimasukkan seperti audio, visual, dan teks yang dapat membuat bahan ajar lebih menarik dan informatif sehingga efektif

digunakan. Terlebih lagi sekolah memiliki fasilitas laboratorium komputer dan proyektor yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tahap pengembangan media pembelajaran

Pada tahap pengembangan produk, ada dua langkah yang akan dilakukan yaitu merancang dan pembuatan media pembelajaran.

a. Tahapan merancang media

Kegiatan utama pada tahapan ini adalah menyusun kerangka bahan ajar, menentukan isi materi, dan desain tampilan. Kerangka menggambarkan keseluruhan materi yang ditampilkan serta urutan setiap penyajian yang dirangkum kedalam skenario bahan ajar, pembuatan dilakukan dengan mengikuti alur rancangan program dapat dilihat pada *flowchart* dan *storyboard* yang ada pada lampiran. Isi bahan ajar meliputi materi pembelajaran menggambar bentuk dengan model botol. Botol dipilih sebagai model memiliki bentuk silindris yang cocok diterapkan dalam pembelajaran menggambar bentuk bagi siswa kelas VIII. Pembuatan bahan ajar dilakukan dengan program *corel draw* untuk tampilan menu, *movie maker* untuk *editing* video.

b. Tahap pembuatan media

Pada tahap ini terdapat dua langkah utama, yaitu pra pembuatan dan pembuatan bahan ajar. Pada tahap pra pembuatan, peneliti mengumpulkan referensi serta sumber pustaka baik berupa teks dan gambar. Setelah mengumpulkan dan pengkajian referensi,

tahapan selanjutnya adalah pembuatan *story board* bahan ajar berupa multimedia interaktif Pembelajaran Menggambar bentuk untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar. Pembuatan dilakukan dengan mengikuti alur kerangka. Video dan materi berupa teks dan gambar disusun dalam bentuk *software adobe flash*.

Produk awal digambarkan sebagai berikut:

- 1) Halaman judul
- 2) Menu utama meliputi: petunjuk penggunaan, materi ajar, video tutorial, profil
- 3) Sub menu meliputi:
 - a. Petunjuk pengguna: petunjuk *icon* dan petunjuk penjelas
 - b. Materi ajar: pengertian menggambar bentuk, karakteristik menggambar bentuk, bentuk dasar benda, prinsip menggambar bentuk, alat dan bahan, dasar-dasar menggambar bentuk, langkah-langkah menggambar bentuk.
 - c. Video tutorial: video yang berisi langkah-langkah menggambar bentuk botol. Isi video fokus terhadap proses menggambar dari mengamati model, membuat sketsa, dan mengarsir sampai hasil gambar selesai.
 - d. Profil: profil peneliti.

Produk awal berupa media interaktif pembelajaran menggambar bentuk. Desain produk yang telah jadi kemudian ditunjukkan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran

dan masukan sampai layak untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapat penilaian serta saran dan masukan.

3. Tahap validasi dan revisi media pembelajaran

Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan dengan pengisian angket yang meliputi lembar penilaian serta lembar masukan dan saran. Angket sebagai instrumen dibuat sesuai dengan karakteristik media media pembelajaran interaktif yang baik, baik ditinjau dari strategi pembelajaran, materi/isi, tampilan dan programan multimedia. Pembuatan instrumen dikonsultasikan pada dosen pembimbing sampai angket penelitian dinilai valid dalam menilai kualitas media pembelajaran.

Ahli materi dan ahli media yang menilai media pembelajaran merupakan orang yang berkompeten dalam bidang masing – masing, yang dipilih sesuai dengan saran dari dosen pembimbing. Ahli materi adalah ibu Hasnawati, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Ahli media adalah bapak Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen desain komunikasi visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang dinilai ahli dalam bidang desain dan media.

Validasi dengan ahli materi dan ahli media dilakukan dengan memperkenalkan dan menunjukkan media pembelajaran dan dilanjutkan

dengan pengisian angket yang merupakan instrumen penelitian. Validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian, saran dan masukan sebagai bahan pertimbangan. Validasi bahan ajar multimedia berupa media pembelajaran menggambar bentuk.

Berdasarkan strategi pembelajaran, komponen isi/materi, tampilan dan programan media. Pada tahap awal validasi, penulis merevisi produk berdasarkan saran para ahli dan melakukan penilaian sampai kelayakan video mendapat nilai persentase 60%-75% atau masuk kategori layak. Nilai persentase didapat dari penggunaan rumus persentase Anas Sudijono, $p = f/N \times 100\%$ terhadap penilaian aspek kelayakan video. Saran dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Saran dan komentar dari ahli materi:

Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli materi, ada beberapa kekurangan pada media pembelajaran yang harus diperbaiki, antara lain:

1. Tombol “star” pada halaman pertama diperbaiki menjadi “*start*”
2. Kata “prisip” pada prinsip menggambar bentuk diganti “prinsip”
3. Setiap kata “menggambar” di tambah kata “bentuk” menjadi “menggambar bentuk”
4. Susunan tampilan menu utama sebaiknya diperbaiki dan ditambahkan tombol keluar dan *fullscreen*



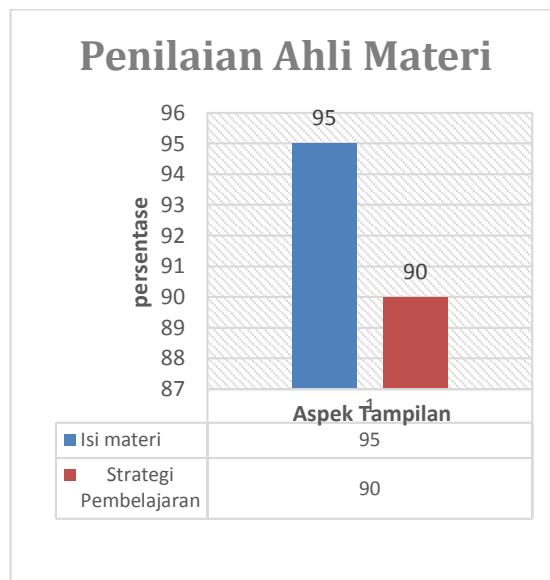
Gambar 49. Sebelum diperbaiki



Gambar 50. Setelah diperbaiki

5. Pemberian contoh pada komposisi menggambar bentuk seharusnya lebih konsisten.
6. Pada video tutorial sebaiknya musiknya lebih variasi agar siswa tidak bosan

Hasil akhir validasi ahli materi terhadap media interaktif pembelajaran menggambar bentuk yang dikembangkan dengan *software adobe flash* dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 51. Diagram batang penilaian ahli materi

Melalui diagram batang di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran menggambar bentuk dengan *software adobe flash* dilihat dari dua aspek yaitu isi materi dan strategi pembelajaran. Dilihat dari aspek isi materi, persentasenya adalah sebesar 95%. Dilihat dari aspek strategi pembelajaran, persentasenya adalah sebesar 90%. Rata-rata total penilaian ahli materi adalah sebesar 92,5% dan termasuk kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran dan komentar dari ahli media:

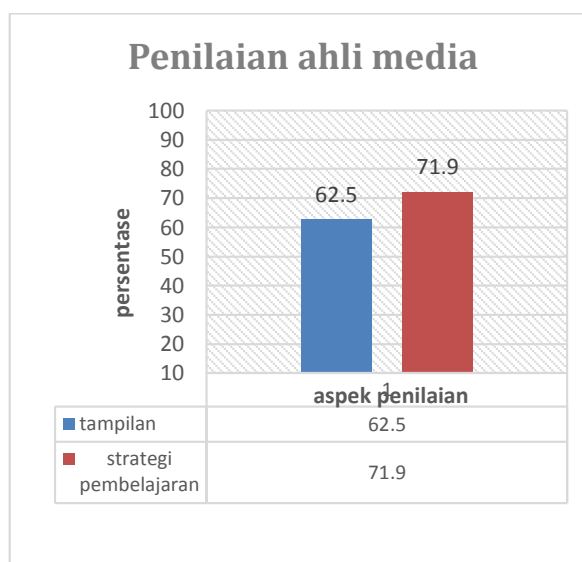
Berdasarkan evaluasi, berikut saran dan komentar dari ahli media:

1. Secara keseluruhan multimedia interaktif yang di rancang cukup lumayan sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Untuk tampilan desain sebaiknya di konsep dengan baik,
3. Halaman petunjuk sebaiknya dibuat lebih rinci.

4. Komposisi grafis perlu diatur dan pewarnaan disesuaikan. Sebaiknya gunakan referensi sebagai inspirasi
5. Keseluruhan multimedia interaktif yang dirancang cukup lumayan sebagai salah satu media pembelajaran
6. Untuk tampilan desain sebaiknya disesuaikan dengan konsep dengan baik,
7. Halaman petunjuk sebaiknya dibuat lebih rinci.
8. Komposisi grafis perlu diatur dan pewarnaan disesuaikan. Sebaiknya gunakan referensi sebagai inspirasi

Hasil akhir validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 8.

Apabila dibuat diagram batang maka tampak seperti di bawah ini.



Gambar 52. Diagram batang penilaian ahli media

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat diketahui bahwa penilaian media pembelajaran dilihat dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Aspek tampilan mendapatkan persentase sebesar

62,5%. Sedangkan aspek pemrograman mendapatkan persentase sebesar 71,9 %.

4. Tahap uji coba produk dan revisi produk

Tahap uji coba produk merupakan tahap penilaian terhadap media pembelajaran yang telah diperbaiki atas masukan ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan oleh guru seni budaya SMP Negeri 18 Makassar sebagai *reviewer* dan siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar sejumlah 22 dipilih sebagai subjek uji coba, pengambilan sampel untuk uji coba dilakukan secara acak (random sampling). Adapun tahap uji coba diuraikan sebagai berikut:

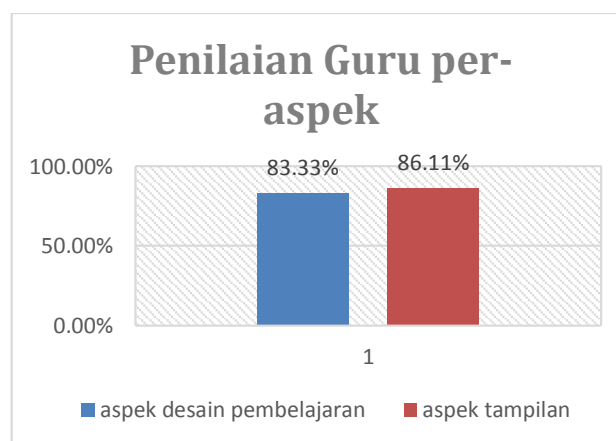
a) Uji coba *reviewer* (Guru Seni Budaya)

Hasil pengembangan media pembelajaran juga dinilai oleh guru mata pelajaran. di sekolah tempat uji coba. Beliau adalah bapak Abdul Rasyid, S.Pd. guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP 18 Makassar. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat, diamati dan menyerahkan angket tanggapan guru. Angket tanggapan guru dapat dikategorikan menjadi dua aspek yaitu aspek desain pembelajaran dan aspek tampilan (komunikasi visual).

Proses ini menghasilkan tanggapan dan masukan terhadap video. Video dinilai mampu membuat suatu inovasi baru dalam pembelajaran menggambar yang berpengaruh terhadap peningkatan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut didukung pula dengan komentar dalam lembar

angket yang menyatakan bahwa “media sudah bagus, layak untuk pembelajaran.” *Reviewer* menambahkan satu masukan terhadap video yaitu dalam masalah durasi (waktu), sebaiknya pada beberapa bagian praktek menggambar, durasi diperlambat karena untuk ukuran anak Sekolah Menengah Pertama dinilai terlalu cepat. Untuk itu peneliti menindak – lanjuti saran dari *reviewer* untuk memperlambat video pada bagian praktek menggambar yaitu pada bagian mengarsir dan mengukur model botol sesuai dengan saran.

Penghitungan terhadap skor yang didapatkan dari pengisian angket oleh guru Seni Budaya dapat dilihat pada tabel 4.1. apabila diolah menjadi diagram batang akan tampak seperti dibawah ini:



Gambar 53. Diagram batang penilaian guru

Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa penilaian guru terhadap media interaktif pembelajaran dilihat dari dua aspek yaitu aspek desain pembelajarandan tampilan. Dilihat dari aspek desain pembelajaran, persentase yang didapatkan adalah sebesar 83,33% dan termasuk dalam kriteria layak sebagai media

pembelajaran. Dilihat dari aspek tampilan, persentase yang didapatkan adalah sebesar 86,11%. dan termasuk kriteria layak sebagai media pembelajaran. Apabila dihitung rata-rata penilaian guru terhadap media interaktif ini, akan didapatkan persentase sebesar 84,72%, sehingga secara keseluruhan termasuk dalam kriteria layak digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran.

b) Uji coba terhadap siswa kelas VIII dan revisi produk

Uji coba terhadap siswa dilakukan setelah melalui tahap uji coba *reviwer*. Uji coba penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar berjumlah 22 orang (random sampling).

Penghitungan terhadap skor yang didapatkan dari pengisian angket oleh siswa dilihat dengan indikator penyajian materi, desain tampilan media, isi materi, kemudahan memahami materi, musik pengiring, gambar dan animasi media, kejelasan teks dan tulisan, durasi video, respon siswa terhadap media dan memotivasi siswa. Dari 10 indikator tersebut dituangkan dalam 15 butir pertanyaan. Untuk skor yang diperoleh pada setiap pertanyaan dapat dilihat pada tabel 10 bahwa secara umum setiap butir pertanyaan mendapatkan persentase yang layak. Untuk persentase rata-ratanya diperoleh sebesar 83,71% dengan kriteria baik (layak). Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan tanggapan atau penilaian siswa bahwa media pembelajaran aktif ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang menopang proses pembelajaran seni rupa.

c) Saran dan komentar siswa

Berdasarkan komentar siswa pada angket tanggapan siswa, secara umum siswa menilai baik terhadap pembelajaran ini. Berikut ini beberapa komentar siswa terkait media pembelajaran interaktif ini:

- a. Dengan adanya media pembelajaran ini membuat saya mudah memahami
- b. Medianya sangat menarik dan memotivasi saya untuk menggambar bentuk
- c. Sangat bagus dan membuat kita lebih mudah belajar
- d. Saya sangat puas dan dapat memahami dengan jelas materi dengan menggunakan media tutorial
- e. Saya sangat setuju menampilkan materi seni budaya dengan menampilkan video tutorial dengan musik ini.

Itulah beberapa rangkuman komentar siswa, untuk semua komentar siswa terhadap media ini dapat dilihat pada lampiran. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua siswa sangat mendukung dan puas terhadap penggunaan media pembelajaran ini pada proses pembelajaran seni budaya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran menggambar bentuk yang telah dilakukan meliputi pengkajian referensi materi gambar bentuk, pembuatan desain tampilan multimedia dan penyusunan struktur materi ajar. Kemudian masuk pada tahap persiapan alat dan bahan untuk selanjutnya masuk ke tahap proses pembuatan media pembelajaran yang berisi materi ajar dan video tutorial sebagai contoh.

Telah berhasil dibuat media pembelajaran menggambar bentuk yang dikhususkan pada bentuk silindris untuk Siswa Kelas VIII SMP Se-derajat yang memenuhi kriteria kualitas berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, *reviewer* dan siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar dalam prosedur penelitian pengembangan media interaktif.

Pembelajaran meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Kualitas media interaktif *multimedia adobe flash*, dapat dilihat dari penilaian dosen ahli media dan dosen ahli materi. Penilaian oleh dosen ahli media mendapatkan persentase sebesar 67,2 % atau termasuk dalam kategori

cukup baik (layak). Penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 92,5 % atau termasuk dalam kategori baik (layak).

Tanggapan guru Seni budaya dan siswa juga menjadi bagian dari penilaian. Penilaian oleh guru mata pelajaran seni budaya mendapatkan persentase sebesar 84,7 % atau termasuk dalam kategori baik (layak). Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 83,7 % atau termasuk dalam kategori baik (layak).

Berdasarkan penilaian dosen ahli media, dosen ahli materi, tanggapan guru dan siswa, maka rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 82% atau termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Produk media pembelajaran Menggambar bentuk untuk Siswa Kelas VIII SMP Se-Derajat yang telah dikembangkan perlu diterapkan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dan keefektifan media pembelajaran Interaktif dalam bentuk *multimedia adobe flash* terhadap hasil belajar siswa dalam bentuk karya gambar. Media Pembelajaran ini dapat digunakan dan dikembangkan secara lanjut dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Produk serupa juga dapat dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran seni budaya lainnya, agar hasil dari penelitian tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan memperkaya bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

A.Sumber tercetak

- Andi Pramono. (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, Yogyakarta : Andi
- Apriyanto,Veri, 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*, Jakarta, Penerbit PT. Agro Media Pustaka.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pwesada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Margono, Tri Edi. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surabaya: Pusat perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Marga,T.E. 2015. *Mastering Pencil*. Surabaya: Genta Group Production
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudarta,G.M. 2007. *Melukis Itu Mudah*. Klaten: Intan Pariwara
- Priatna, A. 2013. *Jago Gambar Pensil Dari Nol*. Jagakarsa: PT Wahyu Media
- Rudi Susilana.Cepi Riyana,.2008.*Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima.
- Said, A. A. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM

Said, A. A., Jayadi,K & Aswar. *Metodologi Perancangan Multimedia Pembelajaran*.

Sugiyono. 2009. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*.⁹² Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Sutan, Firmanawaty dan Hartono, Setiyo. 2010. *Langkah-langkah menggambar dengan pensil*. Bogor:Rumah Ide

Suwaji Bastomi,. 1992. Wawasan Seni. Semarang: IKIP Semarang Press.

Uno, Hamzah. B. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyu, Sigit Nugroho. 2004. *Menggambar Bentuk 1*. Yogyakarta: UNY.

Wongkar, I., & Linkan,P. 2002. *Melukis Dengan Pensil 1 (Benda dan Pemandangan)*. Jakarta: PT Gramedia

Y, Miarso. (2004). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

B. Sumber online

Arwudarachman, D., Setiadarma, W & Marsudi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 03 Nomor 03, Tahun 2015, 237243*

Mesra. 2013. *Menggambar bentuk 1*. www.fbs.unimed.ac.id (diakses pada tanggal 4 maret 2017)

Oktaviyanti, I. 2013. Keefektifan penggunaan media gambar Ilustrasi terhadap aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga. Skripsi online. (diakses pada tanggal 30 maret 2017)

Ridha, J.N. 2014. *Video Pembelajaran Menggambar Kendi Untuk Siswa Kelas 8 SMPN 6 Yogyakarta*. Skripsi online. (diakses pada tanggal 6 februari 2017)

Rusdewant ,P. P. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp*. www.staffnew.uny.ac.id (diakses pada tanggal 29 Februari 2017)

https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash

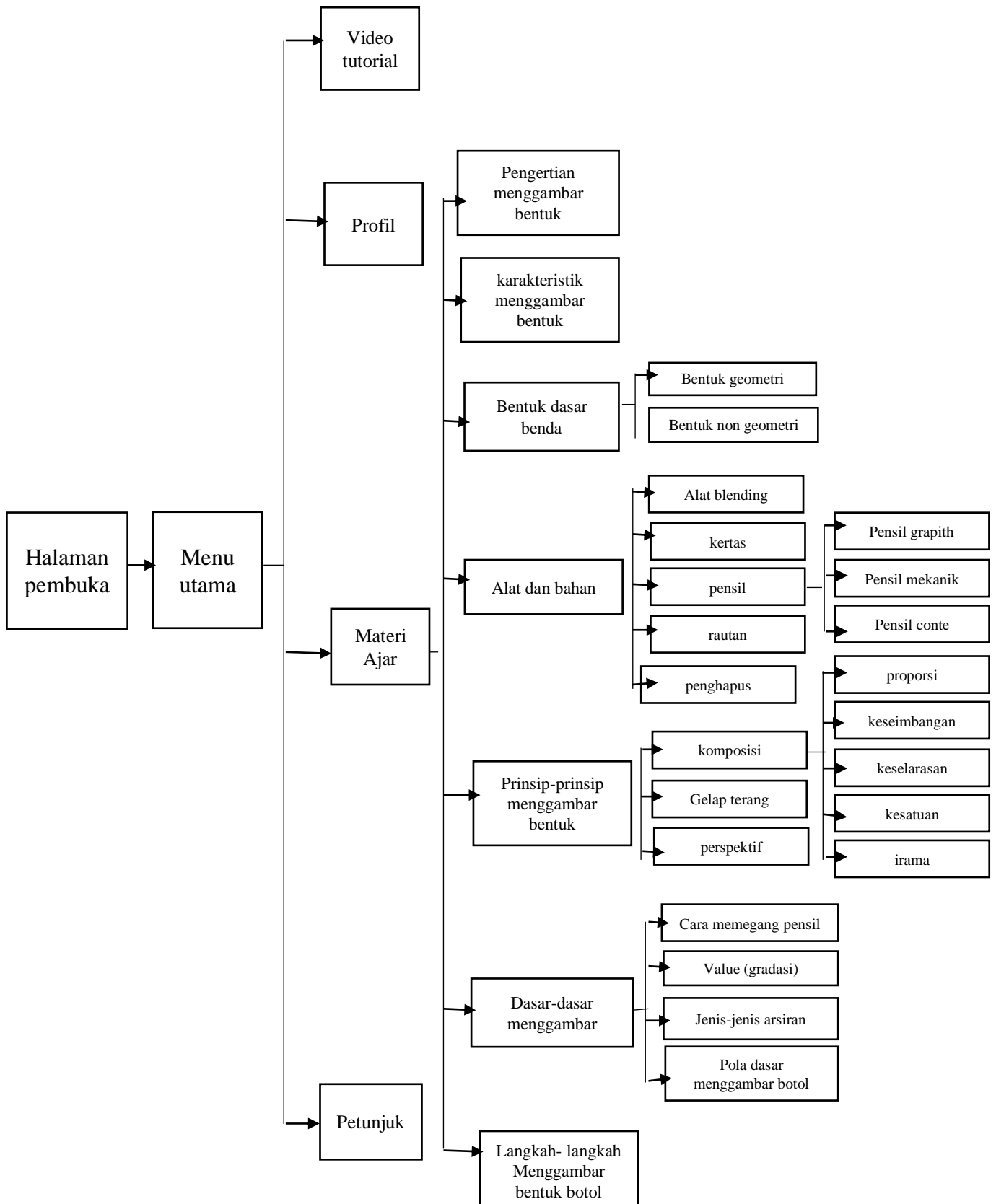
<http://belajarsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>

<http://mastugino.blogspot.co.id/2015/02/menggambar-bentuk-objek-tiga-dimensi.html?m=1>

LAMPIRAN

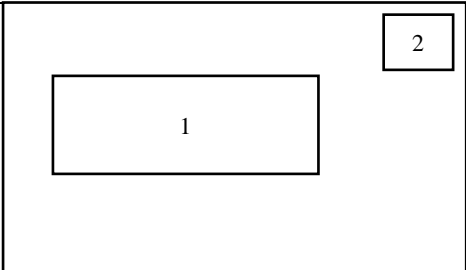
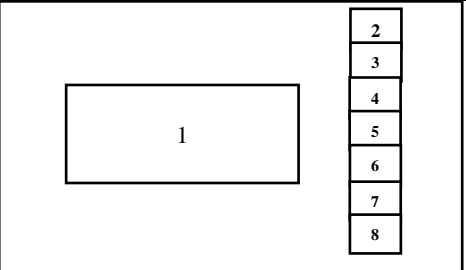
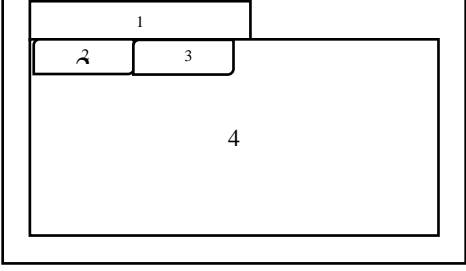
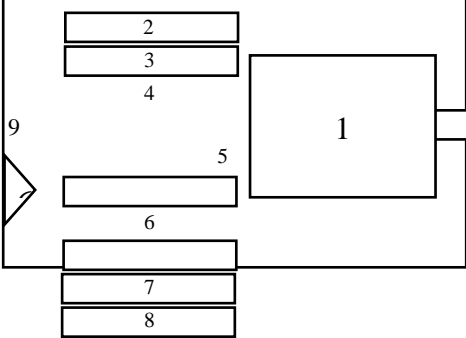
LAMPIRAN 1:
Flowcart

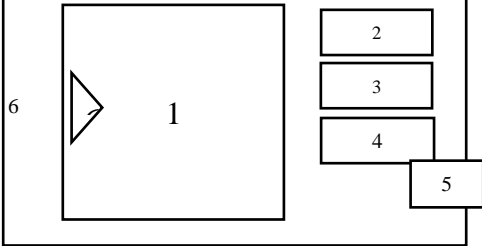
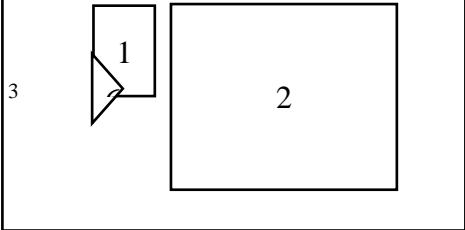
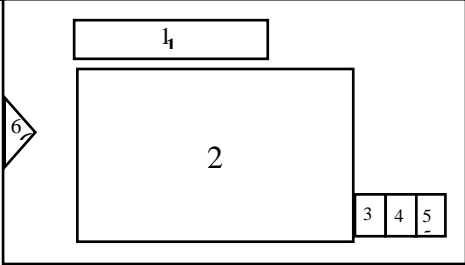
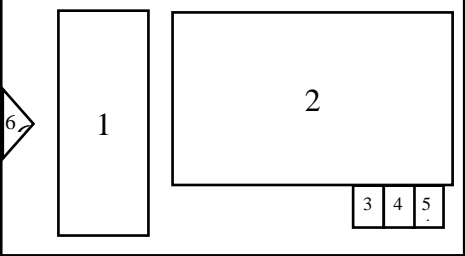
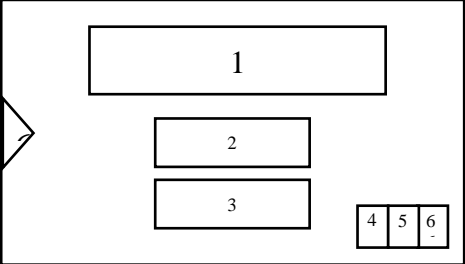
Flowcart Media Pembelajaran Menggambar Bentuk
(Multimedia Adobe Flash)

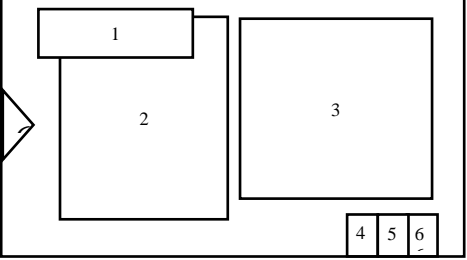
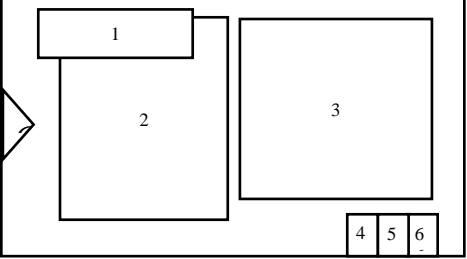
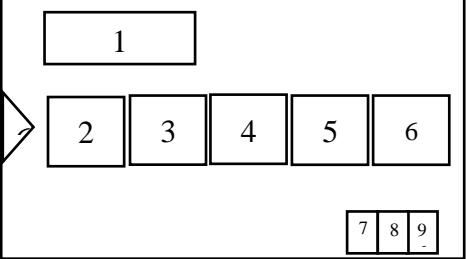
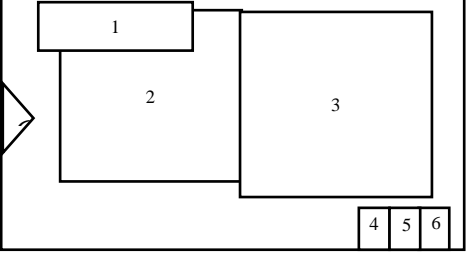


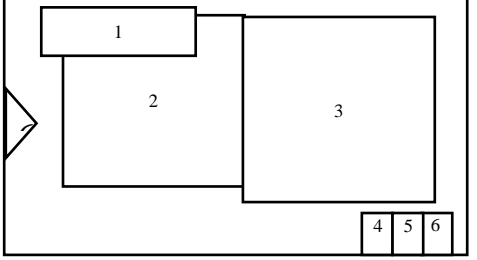
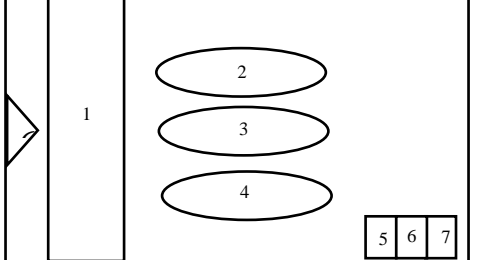
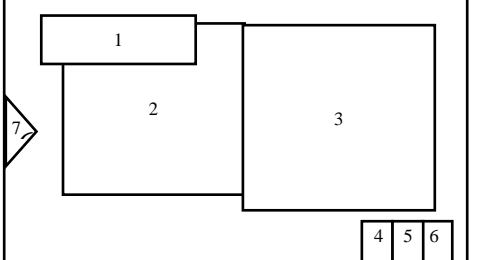
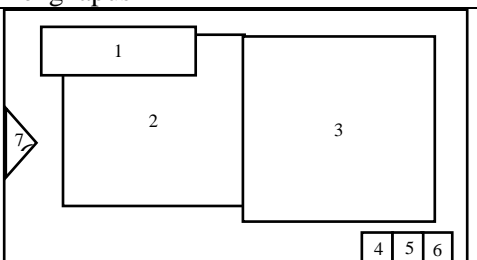
LAMPIRAN 2:
Storyboard

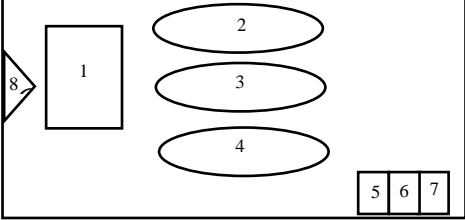
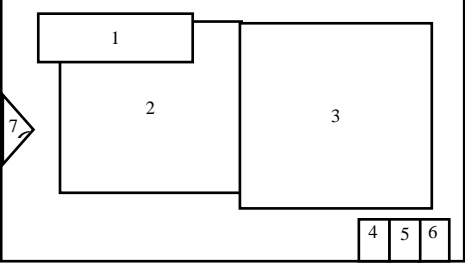
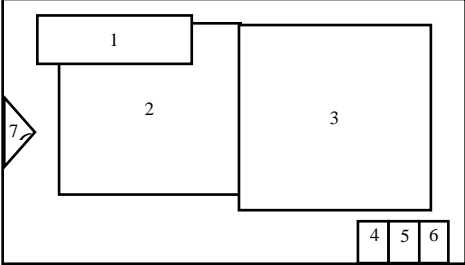
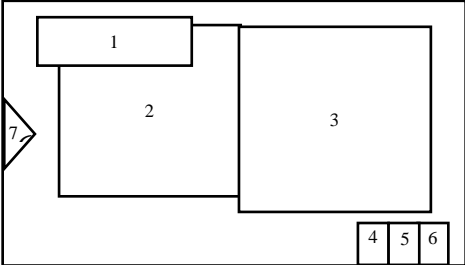
Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Adobe Flash

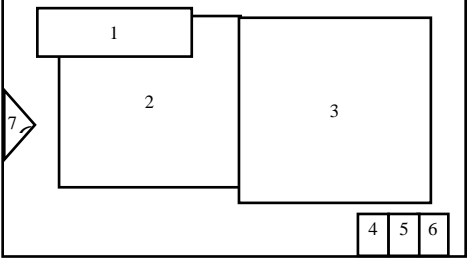
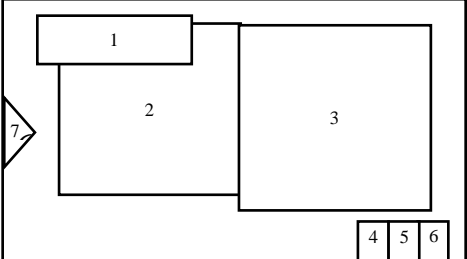
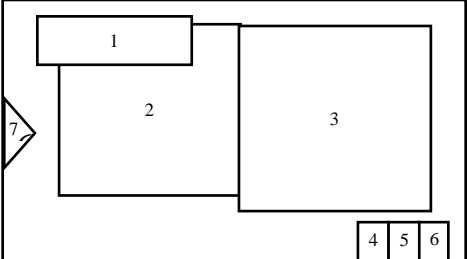
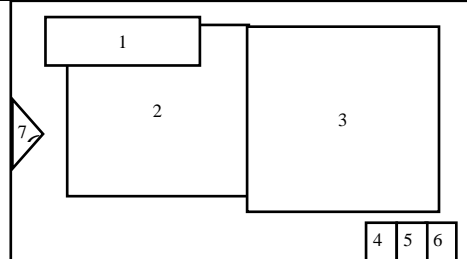
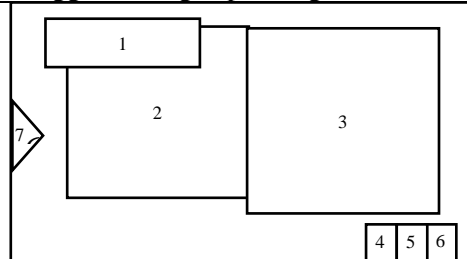
No.	Visual	Keterangan
1.	 <p>Halaman pembuka</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media / judul media pengembangan 2. Tombol start untuk memulai program
2.	 <p>Halaman utama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media / judul media pengembangan 2. Tombol navigasi menuju ke halaman petunjuk 3. Tombol navigasi menuju ke halaman menu utama 4. Tombol navigasi menuju ke halaman materi ajar 5. Tombol navigasi menuju ke halaman video tutorial 6. Tombol navigasi menuju ke halaman profil 7. Tombol <i>fullscreen</i> untuk menampilkan halaman dengan layar penuh 8. Tombol keluar dari media pembelajaran
3.	 <p>Halaman Petunjuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media / judul media pengembangan 2. Tombol navigasi menuju petunjuk icon 3. Tombol navigasi menuju petunjuk penjelasan 4. Halaman deskripsi petunjuk
4.	 <p>Halaman materi ajar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media / judul media pengembangan 2. Tombol menuju halaman pengertian menggambar bentuk 3. Tombol menuju ke halaman karakteristik menggambar bentuk 4. Tombol menuju ke halaman bentuk dasar benda 5. Tombol menuju ke halaman alat dan bahan dalam menggambar 6. Tombol menuju ke halaman prinsip-prinsip menggambar 7. Tombol menuju ke halaman dasar dasar menggambar 8. Tombol menuju ke halaman Langkah-langkah menggambar bentuk 9. Tombol pemintasan ke menu lainnya

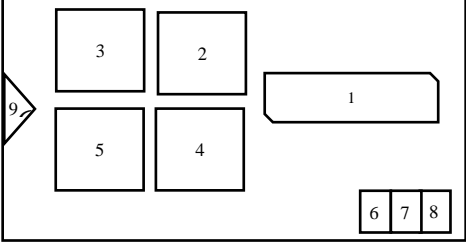
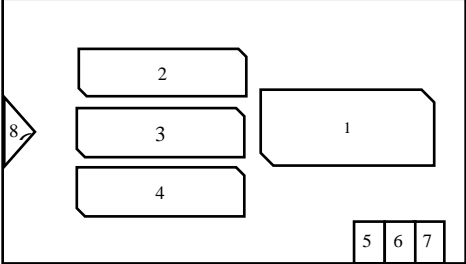
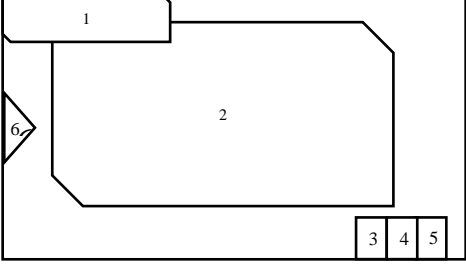
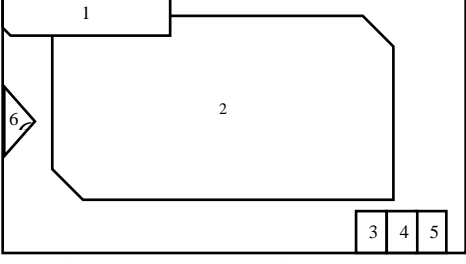
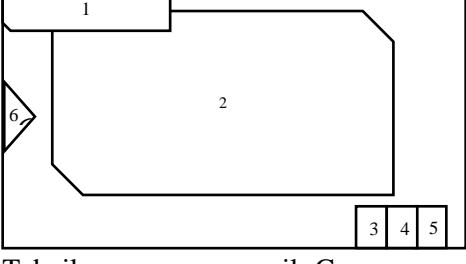
5	 <p>Halaman Video Tutorial</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Video tutorial yang ditampilkan 2. Video 1 3. Video 2 4. Video 3 5. Tombol kembali ke menu home 6. Tombol pemintasan ke menu utama
3.	 <p>Halaman profil</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto profil 2. Keterangan data diri 3. Tombol pemintasan ke menu lainnya
7	 <p>Isi Materi > pengertian menggambar bentuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media / judul media pengembangan 2. Pembahasan pengertian menggambar bentuk 3. Tombol back 4. Tombol home 5. Tombol next 6. Tombol pemintasan ke menu utama
8	 <p>Isi Materi > karakteristik menggambar bentuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media dan judul Materi 2. Pembahasan karakteristik menggambar bentuk 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>home</i> 5. Tombol <i>next</i> 6. Tombol pemintasan ke menu utama
9	 <p>Isi Materi > bentuk dasar benda</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas media dan judul materi 2. Sub bagian bentuk dasar benda > bentuk <i>geometris</i> 3. Sub bagian bentuk dasar benda > bentuk non <i>geometris</i> 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama

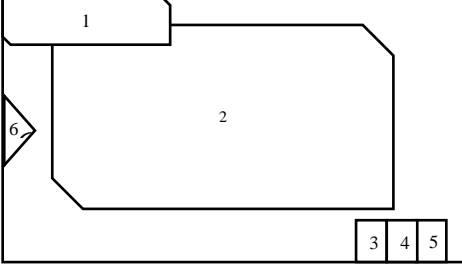
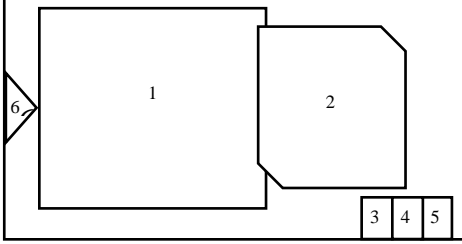
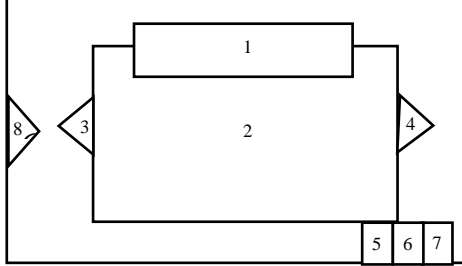
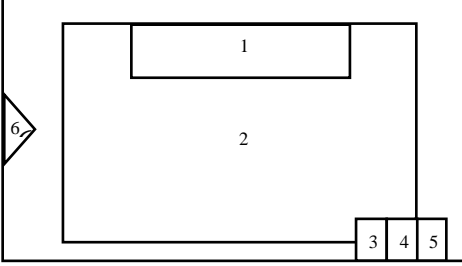
10	 <p>Isi Materi > bentuk dasar benda > bentuk Geometris</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi bentuk geometris 2. Contoh gambar bentuk geometris 3. Penjelasan dari bentuk geometris 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
11	 <p>Isi Materi > bentuk dasar benda > bentuk Geometris</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi bentuk geometris 2. Contoh gambar bentuk non geometris 3. Penjelasan dari bentuk non geometris 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
12	 <p>Isi Materi > Alat dan bahan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul materi : alat dan bahan menggambar bentuk 2. Tombol ke halaman penjelasan tentang alat blending 3. Tombol ke halaman penjelasan tentang kertas 4. Tombol ke halaman penjelasan tentang penghapus 5. Tombol ke halaman penjelasan tentang alat rautan 6. Tombol ke halaman penjelasan tentang pensil 7. Tombol <i>back</i> 8. Tombol <i>home</i> 9. Tombol <i>next</i> 10. Tombol pemintasan ke menu utama
13	 <p>Isi Materi > Alat dan bahan > alat Blending</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi alat dan bahan (alat blending) 2. Gambar jenis jenis alat blending 3. Penjelasan fungsi kegunaan alat blending 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama

14	 <p>Isi Materi > Alat dan bahan > kertas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi alat dan bahan (kertas) 2. Gambar jenis jenis kertas 3. Penjelasan fungsi kegunaan alat blending 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
15	 <p>Isi Materi > Alat dan bahan > Pensil</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi alat dan bahan (jenis pensil) 2. Tombol menuju ke halaman pembagian jenis pensil (pensil graphit) 3. Tombol menuju ke halaman pembagian jenis pensil (pensil mekanik) 4. Tombol menuju ke halaman pembagian jenis pensil (pensil conte) 5. Tombol <i>back</i> 6. Tombol <i>home</i> 7. Tombol <i>next</i> 8. Tombol pemintasan ke menu utama
16	 <p>Isi Materi > Alat dan bahan > Penghapus</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi alat dan bahan (penghapus) 2. Gambar jenis jenis penghapus 3. Penjelasan fungsi kegunaan penghapus 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
17	 <p>Isi Materi > Alat dan bahan > Rautan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi alat dan bahan (rautan) 2. Gambar jenis jenis rautan 3. Penjelasan fungsi kegunaan rautan 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama

18	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar bentuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi prinsip menggambar bentuk 2. Tombol menuju ke halaman pembagian prinsip menggambar bentuk yang pertama yaitu komposisi 3. Tombol menuju ke halaman pembagian prinsip menggambar bentuk yang pertama yaitu gelap-terang 4. Tombol menuju ke halaman pembagian prinsip menggambar bentuk yang pertama yaitu perspektif 5. Tombol <i>back</i> 6. Tombol <i>home</i> 7. Tombol <i>next</i> 8. Tombol pemintasan ke menu utama
19	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> komposisi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi prinsip-prinsip menggambar (komposisi) 2. Tombol macam macam komposisi dalam menggambar 3. Penjelasan tentang komposisi 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
20	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> komposisi > proporsi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi komposisi menggambar (proporsi) 2. Contoh proporsi gambar yang tepat dan tidak tepat 3. Penjelasan tentang proporsi 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
21	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> komposisi > keseimbangan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi komposisi menggambar (keseimbangan) 2. Contoh keseimbangan gambar yang tepat dan tidak tepat 3. Penjelasan tentang keseimbangan 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama

22	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> komposisi > keselarasan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi komposisi menggambar (keselarasan) 2. Contoh keselarasan gambar yang tepat dan tidak tepat 3. Penjelasan tentang keselarasan 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
23	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> komposisi > kesatuan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi komposisi menggambar (kesatuan) 2. Contoh kesatuan gambar yang tepat dan tidak tepat 3. Penjelasan tentang kesatuan 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
24.	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> komposisi > Irama</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi komposisi menggambar (Irama) 2. Contoh irama gambar yang tepat dan tidak tepat 3. Penjelasan tentang irama 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> Tombol pemintasan ke menu utama
25	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> gelap terang</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi prinsip-prinsip menggambar (gelap terang) 2. Tombol macam macam komposisi dalam menggambar 3. Penjelasan tentang komposisi 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
26	 <p>Isi Materi > prinsip-prinsip menggambar> perspektif</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi prinsip-prinsip menggambar (perspektif) 2. Video menggambar perspektif 3. Penjelasan tentang perspektif 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama

27	 <p>Isi Materi > Dasar-dasar menggambar bentuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi dasar-dasar menggambar bentuk 2. Tombol menuju ke halaman value pensil 3. Tombol menuju ke halaman cara memegang pensil 4. Tombol menuju ke halaman jenis arsran 5. Tombol menuju ke halaman pola dasar menggambar bentuk 6. Tombol <i>back</i> 7. Tombol <i>home</i> 8. Tombol <i>next</i> 9. Tombol pemintasan ke menu utama
28	 <p>Dasar-dasar menggambar bentuk> Teknik memegang pensil</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi cara memegang pensil 2. Tombol menuju ke halaman video genggaman 3 jari jarak pendek 3. Tombol menuju ke halaman video genggaman 3 jari jarak panjang 4. Tombol menuju ke halaman video genggaman jari mendatar 5. Tombol <i>back</i> 6. Tombol <i>home</i> 7. Tombol <i>next</i> 8. Tombol pemintasan ke menu utama
29	 <p>Teknik memegang pensil>Genggaman 3 jari pendek</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi genggaman 3 jari jarak pendek 2. Tampilan video genggaman 3 jari jarak pendek 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>home</i> 5. Tombol <i>next</i> 6. Tombol pemintasan ke menu utama
30	 <p>Teknik memegang pensil>Genggaman 3 jari panjang</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi genggaman 3 jari jarak panjang 2. Tampilan video genggaman 3 jari jarak panjang 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>home</i> 5. Tombol <i>next</i> 6. Tombol pemintasan ke menu utama
31	 <p>Teknik memegang pensil>Genggaman mendatar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi genggaman 3 jari mendatar 2. Tampilan video genggaman 3 jari mendatar 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>home</i> 5. Tombol <i>next</i> 6. Tombol pemintasan ke menu utama

31	 <p>Dasar-dasar menggambar>jenis-jenis arsiran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi jenis-jenis arsiran 2. Tampilan video jenis-jenis arsiran 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>home</i> 5. Tombol <i>next</i> 6. Tombol pemintasan ke menu utama
	 <p>Dasar-dasar menggambar>Value pensil gradasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol menuju ke halaman judul sub materi 2. Tombol menuju ke halaman judul sub materi 3. Tombol menuju ke halaman pola dasar menggambar bentuk 4. Tombol <i>back</i> 5. Tombol <i>home</i> 6. Tombol <i>next</i> 7. Tombol pemintasan ke menu utama
33	 <p>Dasar-dasar menggambar>pola bentuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi pola dasar menggambar 2. Penjelasan pola dasar menggambar 3. Tombol ke pola sebelumnya 4. Tombol ke pola selanjutnya 5. Tombol <i>back</i> 6. Tombol <i>home</i> 7. Tombol <i>next</i> 8. Tombol pemintasan ke menu utama
34	 <p>Isi Materi>langkah-langkah menggambar bentuk</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul sub materi langkah-langkah menggambar bentuk 2. Penjelasan langkah-langkah menggambar 3. Tombol <i>back</i> 4. Tombol <i>home</i> 5. Tombol <i>next</i> 6. Tombol pemintasan ke menu utama

LAMPIRAN 3:
Lembar hasil observasi

Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya

SMP Negeri 18 Makassar

Judul penelitian : Perancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk

Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-

Derajat

Nama Mahasiswa : Musdalifah Arif

NIM : 1381040021

FAK/ JUR/ PRODI : FSD/ Pendidikan Seni Rupa

No.	Hal yang diamati	Deskripsi Hasil pengamatan
1	Kurikulum pembelajaran di Sekolah.	SMP Negeri 18 Makassar menggunakan Kurikulum 2013.
3.	Guru Seni Budaya	Berjumlah 4 orang, terdiri dari 2 guru tari dan musik, 2 guru seni rupa
4.	Metode pembelajaran guru Seni Budaya	Menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu sebagai berikut. 1. Metode ceramah, 2. Metode demonstrasi atau peragaan 3. Metode kerja kelompok
5.	Sumber Belajar	Buku paket, Modul pembelajaran
6.	Kemampuan guru seni budaya mengoperasikan komputer	Guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa mampu mengoperasikan komputer.
7.	Kemampuan Siswa budaya mengoperasikan komputer	Siswa mampu mengoperasikan komputer. Hal ini didukung oleh mata pelajaran TIK yang diterima siswa
8.	Fasilitas Sekolah	Buku paket, wifi, LCD proyektor untuk pembelajaran dikelas

LAMPIRAN 4:
Lembar hasil wawancara

**Lembar Hasil Wawancara Guru Seni Budaya
SMP Negeri 18 Makassar**

Hari/Tanggal : -

Subjek yang diwawancara : Guru Seni Budaya (Bapak Abdul Rasyid, S.Pd)

Pewawancara : Musdalifah Arif

No.	Aspek	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Pembelajaran	1. Berapa alokasi waktu pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa? 2. Sejauh mana minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran seni budaya untuk seni rupa?	1. Alokasi waktu pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa untuk kelas VIII dibagi dengan pelajaran seni tari dan seni musik. Satu minggu pertemuan 3 jam pelajaran. Jadi untuk aktifnya satu semester sekitar 2 bulan sengan satu minggu 3 jam pertemuan. 2. Minatnya sangat baik mereka umumnya lebih senang membuat kerajinan daripada menggambar.
2.	Materi	1. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni budaya untuk seni rupa? 2. Berapa waktu yang dialokasikan untuk pelajaran khususnya menggambar bentuk?	1. Materi menyangkut kerajinan, menggambar flora dan fauna, menggambar bentuk, melukis, dan lain sebagainya 2. 2-3 kali pertemuan, biasanya diawali dengan teori lalu dilanjutkan dengan praktek.
3.	Strategi yang digunakan	1. sumber belajar apa yang digunakan untuk pembelajaran seni budaya di SMPN 18 Makassar? 2. Apakah media pembelajaran interaktif pernah digunakan dalam kegiatan belajar 3. Bagaimana cara bapak mendemonstrasikan pelajaran menggambar pada siswa	1. Buku cetak 2. iya, tapi jarang, biasanya guru menggunakan powerpoint. Tapi umumnya hanya menggunakan media cetak saja. 3. biasannya diperlihatkan beberapa contoh hasil gambar yang sudah jadi untuk memotivasi siswa dalam berkarya.
4.	Kendala	1. Sejauh ini apakah ada permasalahan dalam pembelajaran seni budaya khususnya untuk seni rupa?	1. Kemampuan siswa yang beragam, seperti siswa yang memiliki bakat namun keinginan untuk belajar kurang dan siswa belum memiliki bakat namun semangatnya untuk belajar tinggi. 2. Waktu pembelajaran yang terbatas.

LAMPIRAN 5:
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
 (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 18 Makassar
Kelas/semester	: VIII/Genap
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Topik/Tema	: Menggambar Bentuk (botol)
Pertemuan	: I, II, III, IV
Alokasi Waktu	: 12 x 45 menit (4 X pertemuan)

⊕ **TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah Mempelajari Materi Ini, Siswa Diharapkan Dapat:

1. Menjelaskan pengertian dan prinsip dalam menggambar bentuk
2. Menjelaskan alat dan bahan menggambar bentuk
3. Menjelaskan beberapa jenis arsiran dalam menggambar bentuk
4. Menuliskan langkah langkah dalam menggambar bentuk
5. Berkarya menggambar bentuk dan menerapkan teknik mengarsir pada gambar bentuk

⊕ **KOMPETENSI DASAR**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian kompetensi
1.1. Memahami konsep dan prosedur menggambar bentuk	1.1.1. Pengertian menggambar bentuk 1.1.2. karakteristik dalam menggambar bentuk 1.1.3. Bentuk-bentuk dasar benda 1.1.4. Alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar bentuk 1.1.5. Prinsip-prinsip menggambar bentuk 1.1.6. Penerapan jenis-jenis arsiran pada gambar bentuk.
2.2. Menerapkan Teknik arsir pada proses menggambar bentuk	2.2.1. Membuat karya menggambar bentuk

⊕ **MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian menggambar bentuk
2. Karakteristik menggambar bentuk
3. Bentuk-bentuk dasar benda
4. Alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar bentuk
5. Prinsip Menggambar Bentuk
 - a. prespektif
 - b. Komposisi

- c. Gelap terang
- 6. Teknik mengarsir dan jenis-jenisnya
- 7. Langkah Menggambar Bentuk
 - a. Pengamatan
 - b. Sketsa
 - c. Menentukan gelap terang
 - d. Menentukan Teknik arsir
 - e. Sentuhan akhir (finishing)

⊕ METODE PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. Model : Projek Based Learning dan Problem Based Learning.

⊕ MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Media : LCD, Elektronik dan Internet. Gambar/foto karya menggambar bentuk botol
- 2. Alat dan bahan : Disesuaikan dengan KD

⊕ SUMBER BELAJAR

- ⊕ Buku Teks :
 - Mastering Pencil Oleh Tri Edi Marga. Penerbit Genta group produktion, 2015.
 - Jago gambar pake pensil dari nol oleh Angga Priatna,S.DKV. Penerbit PT Wahyu Media, 2013.
- ⊕ Buku teks yang sesuai dengan pokok bahasan.
- ⊕ Media Pembelajaran dalam bentuk Macromedia Flash.
- ⊕ Video menggambar bentuk.

⊕ LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan awal 1. Guru membuka pelajaran seni budaya dengan mengucapkan salam, mengabsen dan menanyakan keadaan dan situasi kelas. 2. Guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari. 4. Guru memberi motivasi peserta didik agar dapat menanamkan kepercayaan dirinya dalam mengikuti pelajaran	15 menit

	5. Dengan bimbingan guru peserta didik membentuk kelompok (bila diperlukan)	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mengamati media pembelajaran tentang menggambar bentuk ▶ Mencermati dan menjawab pertanyaan terkait contoh bentuk bentuk benda yang dijumpai sehari-hari. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan tentang pengertian menggambar bentuk ▶ Menanyakan tentang karakteristik dan bentuk-bentuk dasar benda <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik Mencoba menyimpulkan pengertian pengertian, karakteristik, dan bentuk-bentuk dasar benda. <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik Mengidentifikasi prinsip-prinsip menggambar bentuk <p>Menyaji</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. 	90 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik, dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran 2. Guru memberikan tugas rumah untuk mencari gambar ragam hias yang terdapat pada bahan tekstil 3. Menutup pembelajaran (salam dan doa) 	15 menit
Pertemuan ke-2		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran seni budaya dengan mengucapkan salam, mengabsen dan menanyakan keadaan dan situasi kelas. 2. Guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari. 4. Guru memberi motivasi peserta didik agar dapat menanamkan kepercayaan dirinya dalam mengikuti pelajaran 	15 menit

	5. Dengan bimbingan guru peserta didik membentuk kelompok (bila diperlukan)	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mengamati video/gambar tentang jenis-jenis arsiran pada menggambar bentuk ▶ Mencermati dan menjawab pertanyaan terkait contoh arsiran yang sering digunakan pada menggambar bentuk. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan tentang jenis arsiran, alat dan bahan dalam menggambar bentuk ▶ Menanyakan tentang teknik mengarsir <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik Mencoba menyimpulkan materi tentang jenis arsiran, teknik mengarsir, alat dan bahan menggambar bentuk ▶ Peserta didik Mencoba membuat beberapa jenis arsiran sesuai dengan video tutorial yang diperlihatkan. <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik Mengidentifikasi jenis arsiran yang digunakan dalam menggambar bentuk ▶ Menganalisis teknik dalam menggambar bentuk. <p>Menyaji</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. 	90 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran 2. Guru menyampaikan tentang alat dan bahan yang akan dibawa pada pertemuan minggu depan 3. Menutup pembelajaran (salam dan doa) 	15 menit
Pertemuan ke-3		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran seni budaya dengan mengucapkan salam, mengabsen dan menanyakan keadaan dan situasi kelas. 2. Guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya 	15 menit

	<p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang akan dipelajari.</p> <p>4. Guru memberi motivasi peserta didik agar dapat menanamkan kepercayaan dirinya dalam mengikuti pelajaran</p> <p>5. Dengan bimbingan guru peserta didik membentuk kelompok (bila diperlukan)</p>	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mengamati video tutorial menggambar bentuk ▶ Mencermati dan menjawab pertanyaan langkah-langkah menggambar bentuk <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Menanyakan tentang teknik awal menggambar bentuk <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik Mencoba menyelesaikan tugas membuat karya menggambar bentuk botol yang telah dipersiapkan dengan membuat sketsa awal <p>Menyaji</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. 	90 menit
Penutup	<p>1. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan pembelajaran</p> <p>2. Guru menyampaikan tentang alat dan bahan yang akan dibawa pada pertemuan minggu depan</p> <p>3. Menutup pembelajaran (salam dan doa)</p>	15 menit

⊕ **PENILAIAN HASIL BELAJAR**

1. Sikap Spiritual dan Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : lembar observasi

PENILAIAN SIKAP**JURNAL CATATAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL****KELAS** :**MATA PELAJARAN** :

No	HARI/TANGGAL	NAMA SISWA	PERILAKU		BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
			POSITIF	NEGATIF		

Instrumen lihat lampiran I

2. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian: tes subyektif

b. Bentuk Instrumen: tes uraian

No.	Indikator	Butir Instrumen
1	Jelaskan pengertian menggambar bentuk	1
2	Tuliskan alat dan bahan menggambar bentuk	1
3	Sebutkan jenis-jenis pensil	
4	Jelaskan prinsip menggambar bentuk	1
5	Jelaskan tahap-tahap menggambar bentuk	1

Instrumen lihat lampiran 2

3. Keterampilan

Buatlah karya gambar bentuk dengan model botol dengan menggunakan teknik arsir!

Lampiran 1

JURNAL CATATAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

KELAS :

MATA PELAJARAN :

[illegible]

Lampiran 2

1. Tes Uraian: Jawablah pertanyaan berikut ini :

1. Jelaskan pengertian menggambar bentuk
2. tuliskan alat dan bahan menggambar bentuk
3. sebutkan jenis-jenis pensil
4. Jelaskan prinsip menggambar bentuk
5. Jelaskan tahap-tahap menggambar bentuk

Kunci Jawaban

1. Menggambar bentuk adalah cara menggambar dengan meniru objek dan mengutamakan kemiripan rupa. Semakin mendekati kemiripan rupa, berarti gambar bentuk yang dibuat semakin sempurna.
 2. Alat dan bahan menggambar bentuk meliputi : pensil, kertas gambar, rautan, alat blending, dan penghapus
 3. Pensil grapith, pensil conte, pensil mekanik
 4. Prinsip menggambar bentuk terbagi atas:
 - a. Komposisi meliputi proporsi, keseimbangan, keselarasan, keseimbangan, irama, dan kesatuan.
 - b. Gelap terang adalah pemberian efek bayangan dan pecahayaan yang tepat
 - c. Perspektif adalah teknik menggambar berdasarkan pandangan mata, prinsipnya semakin dekat jarak antara pandangan mata maka benda akan terlihat besar, sebaliknya semakin jauh jarak antara pandangan mata maka benda akan terlihat kecil.
 5. Langkah-langkah menggambar bentuk
 - a. Meyiapkan alat yang diperlukan
 - b. Mengatur posisi objek yang akan digambar dan diamati
 - c. Mulai mensket gambar dengan mengamati objek yang akan digambar
 - d. Mulai mengarsir benda untuk menentukan gelap terang
 - e. Fhininging atau penyempurnaan gambar dengan lebih mempertegas arsiran
2. Tes Keterampilan :
- a. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam menggambar bentuk!
 - b. Buatlah karya gambar bentuk dengan model botol menggunakan teknik arsir berdasarkan prinsip-prinsip menggambar bentuk!

Lampiran 3

Penilaian Seni rupa (praktek)

Nama :

Kelas :

Praktik :

Pokok Bahasan : Menggambar bentuk botol

Petunjuk Penilaian Keterampilan:

Berilah tanda (V) pada kolom yang sesuai

A. Jika alat dan bahan lengkap

B. Jika membuat sketsa sesuai prosedur kerja

C. Jika telah memberi warna pada gambar yang telah dibuat

D. Jika tugas yang diberikan tidak selesai

No.	Nama Siswa	Indikator penilaian			
		Proporsi	Ketepatan bentuk	Cara mengarsir	Citra menggambar bentuk
		0-20	76- 85	66 -75	56-65
1					
2					
3					
4					
	Total Nilai				

Makassar, 4 mei 2017
Guru Mata Pelajaran,

Abdul Rasyid, S.Pd
NIP 19720502 200604 1 008

Lembar LKS. (berpedoman pada buku seni budaya SMP kurikulum 2013)

D. Uji Kompetensi

1. Pengetahuan
 - a) Jelaskan Langkah-Langkah Menggambar Bentuk!
 - b) Apa yang dimaksud "model" dalam menggambar bentuk!
 - c) Jelaskan prinsip-prinsip menggambar bentuk!
2. Keterampilan
Gambarlah benda sekitar dengan pendekatan model pada kertas A4!

E. Refleksi

Setelah kamu belajar menggambar bentuk, isilah kolom dibawah

1. Penilaian Pribadi

Nama :

Kelas :

Semester :

Waktu Penilaian :

No.	Pertanyaan
1.	Saya berusaha belajar menggambar bentuk dengan sungguh-sungguh <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Saya mampu menggambar bentuk dengan Teknik yang benar <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Saya mengerjakan tugas menggambar model yang di berikan guru tepat waktu <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
4.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami pada saat pembelajaran menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
5.	Saya berperan aktif dalam kelompok pada pembelajaran menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

2. Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai :

Nama Penilai :

Kelas :

Semester :

Waktu Penilaian :

No.	Pertanyaan
1.	Berusaha belajar dengan sungguh sungguh untuk dapat melakukan menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Mengikuti pelajaran menggambar bentuk dengan penuh perhatian <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
4.	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami pada saat pembelajaran menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
5.	Berperan aktif dalam kelompok berlatih menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
6.	Menyerahkan tugas tepat waktu tentang menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Menghargai keunikan menggambar bentuk <input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

LAMPIRAN 6 :
Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERJAT
UNTUK AHLI MATERI

Nama validator : Hasnawati , S.Pd., M.Pd.
Jabatan / Pekerjaan : Dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri
Makassar
Materi Pelajaran : Menggambar Bentuk
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Judul penelitian : Merancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-Derajat
Peneliti : Musdalifah Arif
Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai media pembelajaran yang akan diuji coba dan dikembangkan pada siswa kelas VII.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas perangkat pembelajaran (materi pembelajaran) ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom penilaian. Berilah tanda check (√) pada kolom yang dinilai sesuai

Contoh :

No.	Indikator	1	2	3	4
1	Kejelasan tampilan gambar			√	
2	Desain media keseluruhan				√

Keterangan skala penilaian :

1 = Kurang Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik

4. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada lembar validasi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian Bapak/Ibu.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan banyak terimah kasih.

A. Aspek penilaian Isi Materi

No.	Kriteria	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
1	Ketetapan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada RPP				✓	
2	Kesesuaian materi dalam menunjang ketercapaian indikator				✓	
3	Kecakupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan			✓		
4	Kecakupan contoh yang diberikan untuk penjelasan				✓	
5	Kecakupan latihan yang diberikan untuk penjelasan				✓	

B. Aspek Penilaian Strategi Pembelajaran

No.	Kriteria	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
6	Kecakupan dalam menimbulkan interaksi belajar			✓		
7	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk media			✓		
8	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media dengan konsep keilmuan				✓	
9	Pemberian Motivasi			✓		
10	Kesesuaian tes dengan materi				✓	

C. Komentor dan Saran Umum

- Revisi sesuai saran, agar media yang dikembangkan lebih bermakna dalam pembelajaran menggunakan Benih.

D. Kesimpulan

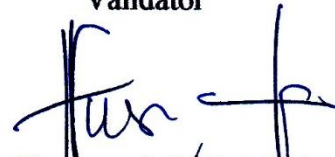
Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Sangat valid, sangat efektif, layak untuk uji coba tanpa revisi.
2. valid, layak uji coba namun perlu direvisi kecil.
3. Kurang valid, kurang efektif, belum layak uji coba karena butuh revisi besar.
4. Tidak valid, tidak efektif, tidak layak uji coba

(Mohon di beri tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Makassar, Februari 2018

Validator



Hashawati, S.Pd., M.Pd
NIP 19780625 200501 2 001

LAMPIRAN 7 :
Lembar Validasi Ahli Media

SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERJAT
UNTUK AHLI MEDIA

Nama validator : Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd.
Jabatan / Pekerjaan : Dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri
Makassar
Materi Pelajaran : Menggambar Bentuk
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Judul penelitian : Merancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-Derajat
Peneliti : Musdalifah Arif
Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai media pembelajaran yang akan diuji coba dan dikembangkan pada siswa kelas VII.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas perangkat pembelajaran (materi pembelajaran) ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom penilaian. Berilah tanda check (√) pada kolom yang dinilai sesuai

Contoh :

No.	Indikator	1	2	3	4
1	Kejelasan tampilan gambar			√	
2	Desain media keseluruhan				√

Keterangan skala penilaian :

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

4. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada lembar validasi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian Bapak/Ibu.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

A.Aspek Tampilan

No.	Kriteria	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk pengguna			✓		
2	Teks dan tulisan dapat dibaca			✓		
3	Kombinasi warna			✓		
4	Konsistensi peletakan tombol			✓		
5	Kualitas tampilan gambar		✓			
6	Kualitas tampilan Video		✓			
7	Tata letak teks dan gambar		✓			
8	Kualitas tampilan layar		✓			
9	Background musik		✓			
10	Desain tampilan media secara keseluruhan			✓		
11	Desain cover media		✓			
12	Pengambilan objek video (shooting)			✓		

B. Aspek Programmer

No.	Kriteria	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
1	Kejelasan Navigasi			✓		
2	Konsistensi penggunaan tombol			✓		
3	Kejelasan Petunjuk			✓		
4	Kemudahan Penggunaan media			✓		
5	Kecepatan programmer			✓		
6	Kesesuaian waktu video (durasi)			✓		
7	Menarik perhatian siswa		✓			
8	Efisiensi penggunaan layar			✓		

C. Komentar dan Saran Umum

Secara keseluruhan multimedia Interaktif yg dirancang cukup lumayan sebagai salah satu media pembelajaran. y tampilan desain seablayn dikorep dengan baik, komposisi grafis perlu diatur & pewarnaan disesuaikan. Gunakan Referensi sebagai inspirasi.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Sangat valid, sangat efektif, layak untuk uji coba tanpa revisi.
2. valid, layak uji coba namun perlu direvisi kecil.
3. Kurang valid, kurang efektif, belum layak uji coba karena butuh revisi besar.
4. Tidak valid, tidak efektif, tidak layak uji coba

(Mohon di beri tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Makassar, Februari 2018

Validator



LAMPIRAN 8 :
Lembar Penilaian Guru:

LEMBAR PENILAIAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERJAT
UNTUK REVIEWER

Nama validator : Abdul Rasyid, S.Pd
Jabatan / Pekerjaan : Dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri
Makassar
Materi Pelajaran : Menggambar Bentuk
Sasaran : Siswa SMP kelas VII
Judul penelitian : Merancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-Derajat
Peneliti : Musdalifah Arif
Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai reviewer mengenai media pembelajaran yang akan diuji coba dan dikembangkan pada siswa kelas VII.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas perangkat pembelajaran (materi pembelajaran) ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom penilaian. Berilah tanda check (√) pada kolom yang dinilai sesuai

Contoh :

No.	Indikator	1	2	3	4
1	Kejelasan tampilan gambar			√	
2	Desain media keseluruhan				√

Keterangan skala penilaian :

- 1 = Kurang Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik

4. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada lembar validasi dan memberikan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian Bapak/Ibu.
6. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

A.Aspek Pembelajaran

No.	Kriteria	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk pembelajaran			✓		
2	Ketepatan penggunaan bahasa			✓		
3	Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi			✓		
4	Kelengkapan materi				✓	
5	Kemandirian belajar siswa				✓	
6	Interaktivitas			✓		
7	Kemudahan memahami materi				✓	
8	Kejelasan petunjuk tahapan menggambar			✓		
9	Pemberian motivasi				✓	
10	Kecukupan latihan			✓		
11	Variasi penyajian materi			✓		
12	Sistematika penyajian materi			✓		

B.Aspek Tampilan

No.	Kriteria	Nilai				Ket.
		1	2	3	4	
1	Penggunaan tombol navigasi			✓		
2	Desain cover media				✓	
3	Kombinasi warna			✓		
4	Kejelasan teks dan tulisan				✓	
5	Desain tampilan multimedia secara keseluruhan				✓	
6	Backsound musik			✓		
7	Kemudahan penggunaan dalam belajar				✓	
8	Pengambilan objek video (shooting)			✓		
9	Durasi video yang ditampilkan			✓		

C.. Komentari dan Saran Umum

Media pembelajaran yang dibuat, Bagus untuk pembelajaran.

Makassar, Mei 2017

Reviewer,



Abdul Rasyid, S.Pd.
NIP 19720502 200604 1 008

DAFTAR HADIR UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN
KELAS VII 1
SMP 18 MAKASSAR

NO	NAMA	TTD
1	RAFLY MAULANA . h	Phy
2	muh nurfadly p	Ray
3	Muhammad Jabbar Assha Annur . S	Asy
4	Ananda Satrio Wicaksono	Sto
5	Muh. Syedadi Nabil Mukzaffar Bin H	Sto
6	Shaguille Adham Monoarfa	Sto
7	RESHADI SARUTRA PURWANJO RAMADHAN	Rse
8	Arya putra pratama	Sto
9	Natasya Setor Ningrum	Natoy
10	WARTA WAHYUDI	Wah
11	Nur Salsabillah . S	Samb
12	Fatmawati. herman	Fat
13	Arwini Ramadhani	Arw
14	Alfira Yustika	Amh - - - -
15	Tri nurindah Sari	Tiif
16	Dinda Kirana Early . F	Danf
17	Sitti nur aisyah	Suif
18	Nadila apriani	Nad
19	Farisa	Far
20	Luthfyrah	Luf
21	Sitra indi awaliz.	Sin
22	Abizar Al-Gifar	Abiz
23		
24		

LAMPIRAN 10:
Lembar Angket Siswa

Angket Siswa

Nama : Farisa
Nis : 0058080115

Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti, jika ada pertanyaan yang tidak jelas tanyakanlah
2. Pilihlah alternatif jawaban paling sesuai menurut pendapat anda dan berilah tanda ceklis (✓).

Keterangan pilihan jawaban:

Ss = sangat setuju

Ks = kurang setuju

S = setuju

Ts = tidak setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Penyajian materi menggambar bentuk dengan tampilan tulisan, gambar dan video, mudah dipahami.	✓			
2	Desain halaman depan media pembelajaran memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi dari materi yang akan disampaikan yaitu menggambar bentuk botol.		✓		
3	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, Prinsip-prinsip dasar menggambar, hingga jenis arsiran ditampilkan dengan jelas.	✓			
4	Penjelasan pada langkah-langkah menggambar bentuk botol mudah dipahami.		✓		
5	Tulisan setiap tampilan materi kurang jelas atau sulit dibaca			✓	
6	waktu penayangan video pas, tidak membuat saya bosan.		✓		
7	Desain tampilan media pembelajaran bagus dan menarik, mulai dari pembuka, isi, sampai penutup.	✓			
8	Metode menggambar menggunakan pola, mempermudah saya untuk menggambar botol dan membuat saya tertarik mencoba metode tersebut.	✓			
9	Musik yang ada dalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.		✓		

10	Setiap gambar penjelasan dari materi yang dijelaskan mudah dipahami.		✓		
11	Dengan adanya media pembelajaran ini membuat saya mudah memahami tentang menggambar bentuk.		✓		
12	Materi yang disajikan setiap halaman cukup terperinci.			✓	
13	Media pembelajaran ini kurang layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VII.				✓
14	Video tutorial yang ditampilkan belum dapat memotivasi saya untuk menggambar bentuk.				✓
15	Tata cara memegang pensil mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan	✓			

Komentar terhadap media pembelajaran menggambar bentuk (botol) :

Menurut saya media pembelajaran ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Tapi media tutorialnya masih perlu di perbaiki karena masih sulit di pahami.

Angket Siswa

Nama : Ananda Satrio Wicaksono

Nis : 0044 252 454

Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti, jika ada pertanyaan yang tidak jelas tanyakanlah
2. Pilihlah alternatif jawaban paling sesuai menurut pendapat anda dan berilah tanda ceklis (√).

Keterangan pilihan jawaban:

Ss = sangat setuju

Ks = kurang setuju

S = setuju

Ts = tidak setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Penyajian materi menggambar bentuk dengan tampilan tulisan, gambar dan video, mudah dipahami.	√			
2	Desain halaman depan media pembelajaran memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi dari materi yang akan disampaikan yaitu menggambar bentuk botol.		√		
3	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, Prinsip-prinsip dasar menggambar, hingga jenis arsiran ditampilkan dengan jelas.		√		
4	Penjelasan pada langkah-langkah menggambar bentuk botol mudah dipahami.	√			
5	Tulisan setiap tampilan materi kurang jelas atau sulit dibaca			√	
6	waktu penayangan video pas, tidak membuat saya bosan.		√		
7	Desain tampilan media pembelajaran bagus dan menarik, mulai dari pembuka, isi, sampai penutup.	√			
8	Metode menggambar menggunakan pola, mempermudah saya untuk menggambar botol dan membuat saya tertarik mencoba metode tersebut.	√			
9	Musik yang ada dalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.	√			

10	Setiap gambar penjelasan dari materi yang dijelaskan mudah dipahami.		✓		
11	Dengan adanya media pembelajaran ini membuat saya mudah memahami tentang menggambar bentuk.		✓		
12	Materi yang disajikan setiap halaman cukup terperinci.	✓			
13	Media pembelajaran ini kurang layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VII.	✓			
14	Video tutorial yang ditampilkan belum dapat memotivasi saya untuk menggambar bentuk.	✓			
15	Tata cara memegang pensil mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan	✓			

Komentar terhadap media pembelajaran menggambar bentuk (botol) :

Saya sangat setuju dengan materi pembelajaran seni budaya dengan menampilkan video tutorial ~~dan musik~~ dan musik, ~~dan~~ dengan tema cara menggambar dengan baik (cara memegang pensil dengan benar, cara menggambar)

Angket Siswa

Nama : Arwini Ramadhani
Nis : 0038155647

Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti, jika ada pertanyaan yang tidak jelas tanyakanlah
2. Pilihlah alternatif jawaban paling sesuai menurut pendapat anda dan berilah tanda ceklis (√).

Keterangan pilihan jawaban:

Ss = sangat setuju

Ks = kurang setuju

S = setuju

Ts = tidak setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Penyajian materi menggambar bentuk dengan tampilan tulisan, gambar dan video, mudah dipahami.	✓			
2	Desain halaman depan media pembelajaran memiliki daya tarik awal dan menggambarkan isi dari materi yang akan disampaikan yaitu menggambar bentuk botol.	✓			
3	Tahapan-tahapan menggambar mulai dari persiapan alat gambar, Prinsip-prinsip dasar menggambar, hingga jenis arsiran ditampilkan dengan jelas.	✓			
4	Penjelasan pada langkah-langkah menggambar bentuk botol mudah dipahami.		✓		
5	Tulisan setiap tampilan materi kurang jelas atau sulit dibaca				✓
6	waktu penayangan video pas, tidak membuat saya bosan.		✓		
7	Desain tampilan media pembelajaran bagus dan menarik, mulai dari pembuka, isi, sampai penutup.		✓		
8	Metode menggambar menggunakan pola, mempermudah saya untuk menggambar botol dan membuat saya tertarik mencoba metode tersebut.	✓			
9	Musik yang ada dalam video membuat penyampaian materi tidak membosankan.		✓		

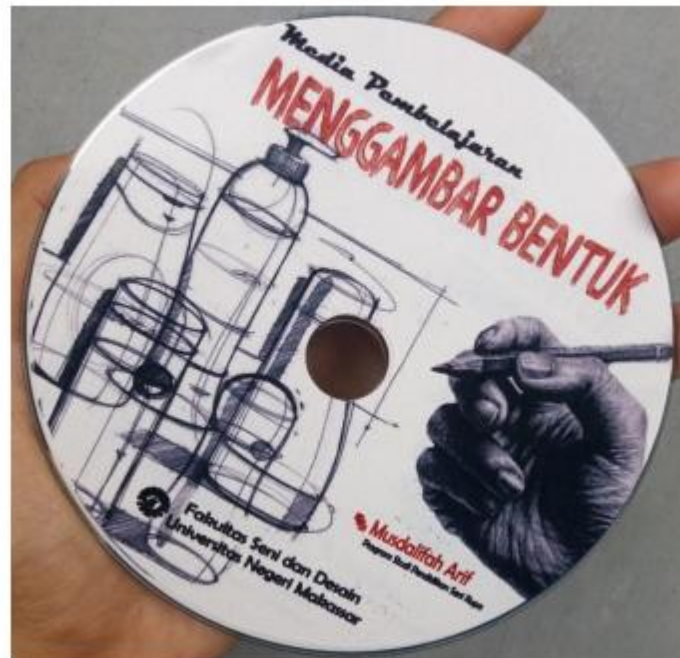
10	Setiap gambar penjelasan dari materi yang dijelaskan mudah dipahami.	✓			
11	Dengan adanya media pembelajaran ini membuat saya mudah memahami tentang menggambar bentuk.	✓			
12	Materi yang disajikan setiap halaman cukup terperinci.		✓		
13	Media pembelajaran ini kurang layak diterapkan pada pembelajaran menggambar bentuk kelas VII.				✓
14	Video tutorial yang ditampilkan belum dapat memotivasi saya untuk menggambar bentuk.				✓
15	Tata cara memegang pensil mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan	✓			

Komentar terhadap media pembelajaran menggambar bentuk (botol) :

Saya merasa senang karena bisa memahami cara
menggambar botol dan sangatlah bagus

LAMPIRAN 11:

Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran



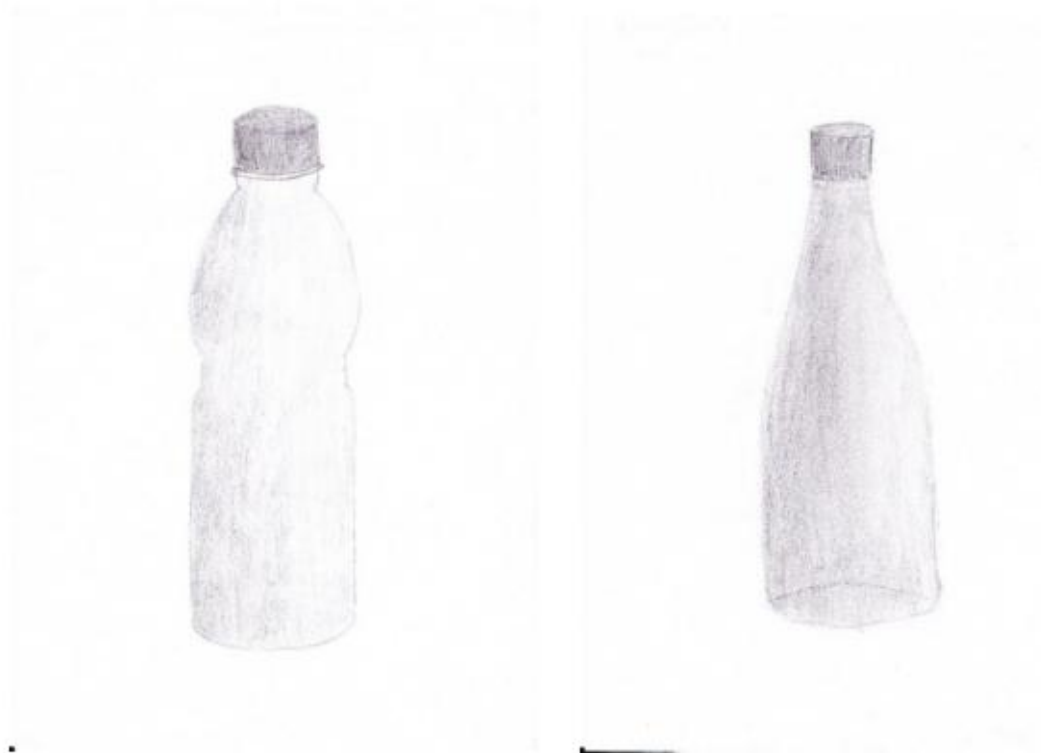
(Hasil media pembelajaran dalam bentuk cakram CD)



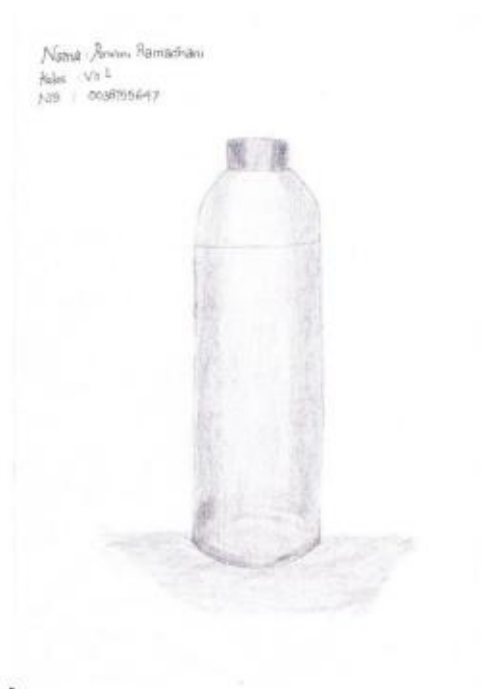
(tampilan slide pertama media pembelajaran)



(Tanyangan demonstrasi menggambar bentuk dengan video yang terdapat pada media pembelajaran)



(dokumentasi hasil pembelajaran menggambar bentuk botol oleh siswa)



(Dokumentasi hasil pembelajaran menggambar bentuk botol oleh siswa)

LAMPIRAN 12:
Surat-surat



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat : Kampus FSD UNM Parang Tambung Jln. Dg. Tata Raya, Makassar 90224 Telp (0411)888524

Nomor : 1881/UN.36.1/LT/2017

Makassar, 11 April 2017

Lamp : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.

Bapak Gubernur Sulawesi Selatan

Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulsel

Di-

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Nama : Musdalifah Arif

NIM : 1381040021

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Kami mohon Mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di SMPN 18 Makassar

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

**“Merancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya
Tingkat SMP Se-derajat”**

Atas bantuan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 5025/S.01P/P2T/04/2017
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.
 Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 1881/UN36.1/LT/2017 tanggal 11 April 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **MUSDALIFAH ARIF**
 Nomor Pokok : 1381040021
 Program Studi : Pend. Seni Rupa
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERAJAT "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 April s/d 24 Juni 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 17 April 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.
 Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
 1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
 Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
 Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>



Makassar, 29 April 2017

Kepada

Nomor : 070 / 1196 -II/BKBP/IV/2017
 Sifat :
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 KOTA MAKASSAR

Di -
 MAKASSAR

Dengan Hormat.

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 5025 /S.01P/P2T/04/2017, Tanggal 17 April 2017, Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa:

Nama : **MUSDALIFAH ARIEF**
 Nim/Jurusan : 1381040021 / Pend. Seni Rupa
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1) /UNM
 Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar
 Judul : **"MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERAJAT"**

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **24 April s/d 24 Juni 2017**.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A.n. WALIKOTA MAKASSAR
 KEPALA BADAN KESBANG DAN POLITIK
 U.B. KABID. HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA

Drs. AKHMAD NAMSUM, MM.

Pangkat : Penata Tk. I
 NIP : 19670524 200604 1 004

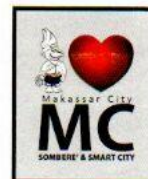
Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prop. Sul Sel di Makassar;
3. Dekan fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

Jl. Letjen Hertasning No. 8 Telp. (0411) 868073 Faks. 869256 Makassar 90222
Website: http://www.dikbud_makassar.info ; e-mail: dikbud.makassar@yahoo.com



IZIN PENELITIAN NOMOR : 070**6600**/DP/IV/2017

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/1196-II/BKBP/IV/2017 Tanggal 20 April 2017
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

MENGIZINKAN

Kepada :
Nama : **MUSDALIFAH ARIF**
NIM / Jurusan : 1381040021 / Pend. Seni Rupa
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung, Makassar
, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian* di **SMP NEGERI 18 MAKASSAR** dalam rangka
Penyusunan Skripsi di **UNM makassar** dengan judul penelitian :

**"MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERAJAT
"**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor kepada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu Proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang Berlaku
4. Hasil Penelitian 1 (satu) eksamplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 20 April 2017

An. Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar
Sekretaris



Dr. HASBI, M.Pd

Pangkat : Pembina Tk.I

NIP : 19601228 198403 1 008



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 18 MAKASSAR
SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN) MANDIRI
AKREDITASI "A"**



Alamat : Jl. Dg. Tata Komp. Hartaco Indah Telp. (0411) 865012 KP. 90224 Makassar - Sulawesi Selatan
Web Site : smpnegeri18makassar.sch.id e-Mail : smpnegeri18makassar@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/1761/SMPN.18/V/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 18 Makassar, menerangkan bahwa :

N a m a	:	MUSDALIFAH ARIF
NIM / Jurusan	:	1381040021 / Pend. Seni Rupa
Program Studi	:	Pendidikan Seni Rupa

Telah melaksanakan penelitian pada Tanggal 02 Mei 2017 s/d. 23 Mei 2017 di SMP Negeri 18 Makassar, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** dengan judul :

**" MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
TINGKAT SMP SE-DERAJAT "**

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 23 Mei 2017

Kepala Sekolah,



MUHAMMAD GUNTUR, S.Pd, M.Pd
Pangkat : Pembina Tk.I
NIP. 19700721 199802 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 530/UN36.21/PP/2018 8 Maret 2018
 Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi
 Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)
 Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
 2. Hasnawati, S.Pd, M.Pd.
 3. Drs. H.Abdul Azis Said, M.Sn.
 4. Drs. Yabu M., M.Sn.
 5. Drs. H.Ali Ahmad Muhdy, M.Pd.
 6. Hasnawati, S.Pd, M.Pd.
 di Makassar.

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Musdalifah Arif /1381040021	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. 2. Sekretaris : Hasnawati, S.Pd, M.Pd. 3. Pembimbing I : Drs. H.Abdul Azis Said, M.Sn. 4. Pembimbing II : Drs. Yabu M., M.Sn. 5. Penguji I : Drs.H.Ali Ahmad Muhdy, M.Pd. 6. Penguji II : Hasnawati, S.Pd, M.Pd.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Kamis, 15 Maret 2018
 Waktu : 13.00 Wita
 Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II
 Judul : Merancang Media Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-Derajat.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.





BIODATA PENELITI

Musdalifah Arif, yang lahir di Watansoppeng pada tanggal 30 Agustus 1995. Putri dari pasangan Arifuddin dan Hasnawati Abbas. Anak kedua dari tiga bersaudara ini memulai jenjang pendidikan di Sekolah Dasar SDN 3 Lemba Kota Watasoppeng Provinsi Sulawesi Selatan pada tahun 2001 dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun 2007 itu juga melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 2 Watansoppeng dan tamat pada tahun 2010. Kemudian pada tahun 2010 melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) 1 Watansoppeng dan tamat pada tahun 2013, di tahun yang sama kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar pada Fakultas Seni Dan Desain, program studi pendidikan Seni Rupa. Atas berkah dari Sang Khaliq dan perjuangan serta kerja keras, Maka peneliti telah berhasil menyelesaikan Karya Ilmiah dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-Derajat.